

Nr. 4 / April 1987
2. Jahrgang
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

Sonderpreis DM 3.00

Neu!
Mit Poster

„Nur Fliegen ist schöner!“:

FLIGHT SIMULATOR II

Der Schlager mit dem Schläger:

„Krakout“

Schon gewußt?

„Nummer 5 lebt!“

Leser wählten ihre Lieblinge:

Jahres-Hitparade

Anwendersoftware:

Copyman zeigt, wie man den Kathodenstrahl auf's Papier umlenken kann ...

ASM-Dauer-Power:

Wettbewerb en masse



Tests und Vorstellungen:
Brandneue Programme

Nr. 4/April 1987 öS 50/ sfr 6,-/ DM 6,- · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

Hallo, ASM-Freunde!

In der vergangenen Ausgabe hatten wir auf vielfachen Wunsch der Leserschaft die Anwender-Programme – auf Probe – einmal herausgenommen. Wir wollten einen Versuchsballon starten; doch der „Ballon platzte"! Aus den z.T. recht massiven Äußerungen so mancher Leser wurde deutlich, daß die Anwender-Programme weiterhin in unserem „Software-Sortiment" unterzubringen sind. Wir meinen, zum „Software-Markt" gehören auch die Utilities, Toolkits ...

Die Kästchen und ihre „Bedeutung":

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden. Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten" von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Desweiteren häuften sich bei uns die Zuschriften von ASM-Lesern, die das künftige Fehlen der „alten HOTLINE" mehr als bedauerten. Gerade diese, so der einhellige Kommentar, sei für die Kaufentscheidung mitentscheidend gewesen. Auf der anderen Seite regte sich das Interesse für die „Leser-Hitparade" (wo man Geldpreise gewinnen kann), weil dort eine enge Beziehung zwischen Leser- und Redakteurs-Meinung geschaffen würde.
Nun, wir haben uns deshalb entschlossen, ab sofort **beide „HOTLINES"** zu publizieren.
Es ist schon fast unglaublich, wie viele Leser-Zuschriften die ASM-Redaktion erreichen! Unter diesen Zusendungen sind (Gott sei Dank!) immer noch „brauchbare" Vorschläge. Da wir versuchen, den ASM-Leser das Blatt soweit es geht selbst bestimmen zu lassen, wird der AKTUELLE SOFTWARE MARKT auf besondere Wünsche und Änderungsvorschläge eingehen.
Der Bitte, ein sogenanntes **„ASM-Poster"** beizulegen, haben wir in dieser Ausgabe Rechnung getragen: KRAKOUT wird das erste in dieser Reihe sein! Eine weitere Änderung ist, daß wir jetzt ab sofort alle WETTBEWERBE „fortlaufend", d. h. auf drei Seiten „gebündelt", vorstellen werden. Insgesamt haben wir in dieser Ausgabe **sieben** „Competitions", wo es wieder einiges zu gewinnen gibt, für Euch zusammengestellt! An dieser Stelle möchten wir uns zum einen für die zahlreiche Post und zum anderen für die vielen, netten Briefe bedanken, die anläßlich der Ausstrahlung des Interviews von Chefredakteur Manfred Kleimann in der ZDF-Sendung „Technik 2000" in Massen auf unsere Schreibtische flattern. Und nun: Viel Spaß mit der neuen ASM!



„Halten die Fahne hoch": Die ASM-Redakteure Manfred Kleimann und Bernd Zimmermann (v.r.n.l./Foto: fb)

Eure ASM-Redaktion!

STEFAN BAYER 1987
DONALD BUG
2.
BLÖDE SCHULE.... ABSOLUT DANEBEN! - HIRNRISSIG HOCH FÜNF! ABER NUN IST ES VORBEI! JETZT GEHT'S ERSTMAL AN DIE KISTE!
ZACK!
ASM KAUFEN!
ZISCH....
QUETSCH
SO, WAS SPIEL' ICH DENN: 'KARATE KID II', 'MOONMIST', ODER VIELLEICHT 'TASS TIMES'... HM..
WIRBEL!
CLIC!
KNALL
ALLES KAPUTT...(ÄCHZ!)
AAAH!
ZITTER!
ZITTER!
FLUP!
SCHREI!
WAS IS'N LOS.....?
ICH HATTE DEN GRAUSAMSTEN ALPTRAUM DER WELT! (KÜSS!)

ASM – DER INHALT



Wir sahen die Vorabversion: ENDURO RACER 41

Entschuldigung!

Bedauerlicherweise hat sich die Fertigstellung der Programme Cyborg (C-64-Kassette) und Footballer of the year (Atari XL) verzögert. Die Gewinner dieser Programme möchten bitte entweder die Veröffentlichung der Spiele abwarten, sie können aber auch ein Ersatzprogramm erhalten! Dies wäre anstelle von Cyborg das Programm **Sun Star** sowie **Trailblazer** anstelle von Footballer of the year. Wir bitten die oben angesprochenen Gewinner unter dem Kennwort „Verzögerung" uns ihre Entscheidung mitzuteilen! Leider haben wir auch noch eine betrübliche Nachricht für die Gewinner von MSX-Kassetten beim Uchi Mata-Wettbewerb: Der Hersteller hat nämlich nach Bekanntgabe des Wettbewerbs beschlossen, vorläufig keine MSX-Konvertierung dieses Spiels zu veröffentlichen. Als Ersatzprogramm erhalten die Gewinner **Tarzan** für den MSX. Wir bitten alle „Betroffenen", diese „Maßnahmen" zu entschuldigen, da wir hier leider von den Entscheidungen der Hersteller abhängig sind!



SAMURAI TRILOGY ist ein neues fernöstliches Karatespiel Mehr darüber lesen Sie in den Nachrichten auf Seite

COPY MAN – das beste Hardcopy-programm für die Schneider-CPC-Rechner? **86**

Diesmal zum Superspiel das **ASM-Super-Poster:** KRAKOUT zum „an-die-Wand-klatschen".

54



Impressum

Aktueller Software Markt

ASM

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credé (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Heike Rabe ●
Bezugspreise: Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

IVW



Action Games

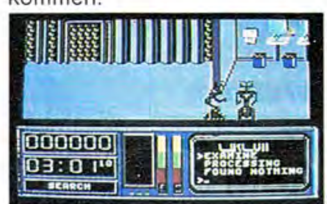
„Nummer 5 ohne Kurzschluß“

Programm: Short Circuit, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England.
„Nummer 5 lebt!“, so lautete vor ungefähr zwölf Monaten ein Kino-Film, in dem ein „vermenschlichter“ Roboter im Mittelpunkt stand. Konstruiert hatte ihn ein zerstreuter Professor. Nun plötzlich wird es den Sicherheitsorganen zu bunt – der Robbi muß deaktiviert werden. Wo kämen wir denn hin, wenn der plötzlich allzu humane Züge annehmen würde?
OCEAN SOFTWARE hat sich die Filmidee zunutze gemacht, um daraus einen Software-Stoff zu spinnen, der es in sich hat! Worum es bei der neuesten „Versoftung“ eines Kino-Spektakels geht, erfahren Sie nun, wenn Sie zusammen mit mir und dem rollenden Roboter auf die Reise gehen!

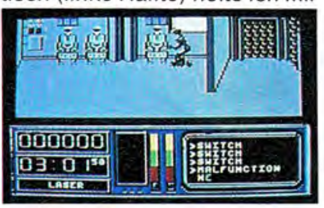


Der außerordentlich sympathische Robbi muß versuchen, in einem riesigen Laboratorium die nötige Hard- und Software zu finden, diese in sich zu stekken, um so Stück für Stück zu einem sensiblen, menschlischen Wesen zu werden, das den Weg in die Freiheit sucht. Doch: In dem Laboratorium – mit verschiedenen Computer-Terminals – gibt es leider auch ein fast perfekt funktionierendes Sicherheits- und Alarm-System. Deshalb gleich der erste Tip: Wenn Sie sich im ersten Bild des ersten von zwei Teilen befinden, so rollen Sie auf keinen Fall durch die offene Tür am linken Bildschirmrand. Sie werden draußen von einem Werks-Beamten deaktiviert.
Wie eben erwähnt, besteht **SHORT CIRCUIT** (so der Titel des Action-Adventures) aus zwei Teilen (Anm. zur Übersetzung: Es ist möglich, daß es sich um ein Wortspiel in englischer Sprache handelt. Zum einen könnte die Bezeichnung „Kurzer Umweg“ genau so „logisch“ sein, wie die wörtliche Übersetzung, die da „Kurzschluß“ lautet!). Im ersten Teil muß der rollende Kollege den Weg in die Freiheit finden, während er im zweiten Teil – in offenem Gelände – sich seiner gerade erworbene Freiheit erwehren muß (gegen andere Roboter oder Tiere...). Den zweiten Teil können Sie – zu Übungszwecken – gleich mit „F3“ starten, während Sie „F1“ von vorn beginnen läßt. Nützlich auch „F7“ (läßt Sie pausieren) und „F5“ (Neustart). Neben der außergewöhnlich guten Grafik (ich testete die 64-Fassung, die ein wenig von der der Schneider-Version abweicht) beachten Sie bitte die Anzeigetafel um unteren Bildschirm-Ende. Besonders auf die MELDUNGEN sollten Sie Obacht geben, da diese den augenblicklichen Modus angeben; mit der LEERTASTE sind Sie in der Lage, den Modus zu wechseln.

Wir haben hier also **SEARCH:** Das ist die Standard-Option. Sie können hier per Joystick „Nummer 5“ zu dem Mobilar führen; Sie müssen sich direkt davorstellen und den Feuerknopf drücken – jetzt untersucht er den Computer, den Schreibtisch, die Klo-Tür, den Roboter oder anderes. Hat er etwas gefunden, so wird dies in der „Botschafts-Tafel“ dargestellt. Aufnehmen bzw. tragen dürfen Sie immer nur vier Gegenstände oder Hinweise. Es kommt aber vor, daß man so manches Stück nicht gern hergeben möchte. Sie müssen dann schnell entscheiden, was Sie brauchen und was nicht. Sie haben allerdings auch die Möglichkeit, Dinge abzulegen, und so kommen wir zur nächsten Option **UTILIZE:** Hier können Sie Gegenstände ablegen (HIDE-Option wählen), irgendetwas in irgendwas anderes stecken (INPUT) oder sich einen Gegenstand beschreiben lassen (DESCRIBE anwählen). Nehmen wir einmal an, Sie möchten etwas auf einen x-beliebigen Stuhl legen (schreiben Sie sich aber auf, wo was wiederzufinden ist!), so drücken Sie im UTILIZE-Modus einfach den Feuerknopf. Es erscheint zunächst HIDE. Genau das wollen Sie ja auch. Nun drücken Sie erneut Feuer, und der Computer fragt Sie, was Sie verbergen wollen. Wenn Sie den Feuerknopf ein weiteres Mal betätigen wird der Befehl ausgeführt; bewegen Sie allerdings den Knüppel, so wird diese „Tat“ als Verneinung eines Befehls angesehen. Es ist auch generell so, daß bei einer „Entscheidung“ FEUER ja und JOYSTICK-Bewegung nein bedeutet!
Die dritte Option ist die der **LASER**-Benutzung: In diesen Modus umzuschalten nützt nur, wenn Sie die „Laser Gun“ und die dazugehörige Munition gefunden haben. Dann allerdings können Sie sich wehren.
Die letzte Option ist gleichzeitig auch eine der wichtigsten: Es handelt sich um **JUMP.** Wenn Sie das „Jump Rom“ gefunden haben, können Sie springen.
Auf meiner Suche nach Hard- und Software stieß ich im ersten Komplex „leider“ nur auf das besagte „Jump Rom“ (zu finden beim zweiten Roboter von links). Dann, als ich den rollenden Roboter weiter suchen lassen wollte, stieß ich auf einen Artgenossen, der mir den Weg versperrte. Solange ich mich noch im „Normal-Modus“ (SEARCH) befand und nicht direkt an der Wand vorbeikam, erschien wie aus heiterem Himmel ein Sicherheitsbeamter, der mich deaktivierte. Beim zweiten Mal wußte ich also Bescheid: Anlauf zum zweiten Abschnitt, um schnell kurz vor dem mir den Weg versperrenden Roboter in den Raum zu kommen.



Dies gelang auch – denn ich hatte auf JUMP umgeschaltet. Jetzt mußte ich nur noch versuchen, an dem Burschen vorbeizukommen. Das ist ein harter Job, kann ich Euch sagen. Ein kleiner Tip: JUMP einschalten, den Roboter nach unten oder nach oben locken, springen, runter oder rauf und dann rechts an ihm vorbei!
Eine gewisse Art der Erleichterung war mir wohl anzusehen, als ich den Kerl endlich passiert hatte. Und jetzt ging's erst richtig los: An der zweiten Klo-Tür des Waschraums fand ich eine Stoff-Tier; auf dem ersten im Bild erscheinenden Beistell-Tisch hatte ich die Laser Gun ergattert; beim ersten Schreibtisch (linke Hälfte) holte ich mir



die „Identification Card“, die ich später (per INPUT-Funktion) in ein Terminal steckte, um zumindest ein paar Minuten Ruhe vor dem „Robbi-Killer“ zu haben. Nun, ich hatte schon eine ganze Menge zusammen; ich war jetzt wie im Rausch – ich wollte noch mehr finden.
So rannte ich los, was das Zeug hielt, und konnte nicht mehr rechtzeitig sehen, daß schon der nächste „Artgenosse“ mir den weiteren Weg versperrte. Reaktion schlecht = Sicherheitsbeamter zur Stelle. Jetzt begann ich mich nicht nur über mich selbst zu ärgern, sondern empfand es auch als ein Manko, daß keine Speicherfunktion im Programm steckt!
So ging's also noch einmal von vorn los. Alles lief planmäßig (nachdem ich wiederum etwa zwei Minuten mit dem ersten Roboter rangelte); und so kam ich nicht „ganz unvorbereitet“ schnell um die Ecke jenes Raumes, wo sich mir der nächste gegenüberstellte. Den überlistete ich relativ schnell (mit JUMP) und kam zu einem Schreibtisch-Schlüssel, den ich bezeichnenderweise im ersten Schreibtisch nach der „Roboter-Szene“ fand. Damit wiederum konnte ich eine Schublade öffnen, wo ich ein „Construction Rom“ erspähte. Und nun begann das lustige Kuddel-Muddel: Stofftier auf Stuhl, Laser Gun ins Bücherregal...; und alles nur, weil ich nur vier Dinge auf einmal tragen darf. Anmerkung: Notieren Sie



sich genau, wo Sie was gefunden und wo Sie was abgelegt haben! So spielte ich also weiter, bis meine Augen nicht mehr mitmachten. Mein unermüdlich rollender und hüpfender Spiel-Kamerad verweigerte mir den Gute-Nacht-Kuß. Schade, ich hatte mich schon so an ihn gewöhnt.



SHORT CIRCUIT ist ein kompliziert aufgebautes Spiel, das zu faszinieren weiß. Ich glaube, man kann wirklich stundenlang seinen Spaß an den Abenteuern von „Nummer 5" haben. OCEAN SOFTWARE hat einen Knüller anzubieten, an dem man als Software-Freund nicht so leicht vorbeikommt. Fazit eines langen „Spiel-Tages": Ich schlief ein, aber „Nummer 5 lebt!" *Manfred Kleimann*

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Ohne Ziel vor Augen

Programm: Crumble's Crisis, **System:** Atari 800 XL/130XE, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Red Rat Software, **Bezugsquelle:** U.a. Compy-Shop, Mülheim/Ruhr.

Holla, was ist denn das? Ein kleines rotes Männchen mit Düsenantrieb steht mitten in einem Schloß. Welch komische Zusammensetzung! Aber das soll uns nicht von dem anstehenden Test abhalten. Es geht um **CRUMBLE'S CRISIS** von **RED RAT SOFTWARE.**
Mit einem leichten Druck auf den Feuerknopf bewege ich meinen „Luftikus" in den siebten Himmel. Eigentlich weiß ich immer noch nicht, was ich in den wirren Gängen des Schlosses zu suchen habe. Außer Hindernissen ist weit und breit nichts zu sehen. Mal auf, mal ab, schwebe ich durch das Labyrinth. Ah, da war was – schnell hin! In der Ecke sind Messer und Gabel versteckt, die ich (nachdem ich mir einige Beulen zugezogen habe) einsammeln kann. Zuvor bin ich immer nur gegen irgendwelche Gegenstände gerannt, doch das ist jetzt vorbei.
Weiter geht die Suche. Sieh einer an, da haben wir schon wieder ein Besteck. Betrüblich ist nur, daß nirgends mein Punktstand angezeigt wird. Aber egal! Ein paar Schritte weiter, und da leuchtet mir doch ein riesiges Schild mit dem Atari-Zeichen entgegen. Das muß der Weg ins nächste Level sein. Zielstrebig steuere ich auf das Schild zu und, und ... wieder eine Beule. Das darf doch nicht wahr sein! Der weitere Verlauf ist grausam. Kurzerhand bin ich erledigt. Nicht, daß mich einer verfolgt hätte, doch fing alles fürchterlich an zu blitzen, sobald ich etwas länger an einem Ort verweilen wollte. Ohne Rast und Ruh machte mein Männchen die Äuglein zu (für immer). Bleibt zum Schluß die Feststellung, daß das Programm zwar keinen vom Hocker haut, aber durchaus spielbar ist. Die Grafik kann sich sehen lassen, über den Sound reden wir besser nicht. Ein weiteres Manko ist halt auch, daß die Programmierer auf eine Score-Tabelle verzichtet haben. Insgesamt aber dennoch ein Spiel, an dem manche vielleicht ihre Freude haben werden. *Thomas Brandt*

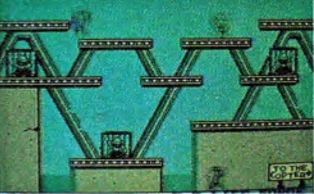




Grafik	**6**
Sound	**3**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**

Ein harter Kerl!

Programm: Butch Hard Guy, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 22 Mark, **Hersteller:** Advance Software, Harlow, England.
Sind Sie von den *Commando-& Green Beret*-Spielen abgehärtet? Na, dann gibt's ja noch was Härteres und Schwierigeres für Sie. Das behauptet jedenfalls die Anleitung von **BUTCH HARD GUY,** das von **ADVANCE SOFTWARE** stammt.
Wer jetzt aber glaubt, ein weiteres banales Schieß-Spielchen vor sich liegen zu haben, der irrt sich gewaltig. Denn: Bei BUTCH HARD GUY handelt es sich eher um ein Gerüstspiel, das etwas („slightly") an *Saboteur* erinnert. Auch der leichte „Karate-Touch" fehlt hier nicht. Ziel des Kampfgetümmels ist es, unseren Helden HARD GUY durch 20 gefahrbringende Bilder zu führen.
In dieser Art von „todbringender Arena" versucht er nun, seine Kriegskameraden zu befreien, die von dem mächtigen, aber leicht geistesgestörten „Evil Dr. Tie Fu" eingebuchtet wurden.
Wie es sich für einen echten Wahnsinnigen gehört, hat eben dieser Dr. Fu einen ganz persönlichen Tick: Er stellt Kampfroboter her, die faktisch unzerstörbar sind. Diese Roboter sehen „grafisch" eher wie Nußknacker aus; absolute Gefährlichkeit „spiegeln" ihre Konterfeis beileibe nicht wider. Doch: Aufgepaßt! Laut der Beschreibung sind die Burschen hochgiftig und extrem tödlich.
Nun macht sich der harte Bursche („Hard Guy") daran, seine Kumpel ausfindig zu machen. Zunächst überwindet er mit gewagten Salti die schwierigen Klippen der „Plattform". Dann macht er sich daran, die Kampfroboter auszuschalten: Diese müssen genau im Gesicht getroffen werden...
Klar, oder? Ein echter Held versteht sich auf Karate; sogar boxen kann der gute „Butch". Wer ein gutes Timing und entsprechendes Reaktionsvermögen besitzt, dem wird es leichtfallen, von Gerüst zu Gerüst zu springen, die Käfige zu berühren – in denen die Kameraden eingeschlossen sind – und die Leute damit zu befreien.
Die Grafik des Spiels entspricht in allen Punkten dem Standard: d.h., es wurden keine aufwendigen oder detaillierte Hintergrundgrafiken eingebaut. Vielleicht sind auch die Spiel-Figuren verbesserungswürdig, was summa summarum heißt, daß die Grafik keinesfalls schlecht



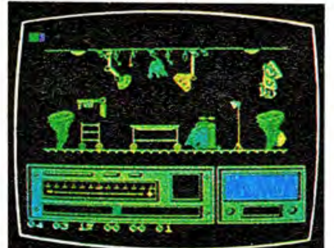
ist – nur Durchschnitt, eben! Ähnliches kann man auch vom Sound sagen: Eine recht kurze Anfangsmelodie, die mit *Wham* geschrieben wurde. Ansonsten gibt's „nüscht" Erwähnenswertes. Fazit: BUTCH HARD GUY ist ein Spiel, das man so „zwischendurch" spielen kann. Dennoch: Es ist auch ein sehr kniffliges Programm, da man nicht so leicht von einem ins nächste Bild gelangt.
Stefan Swiergiel/M.K.

Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Hier ist Dauerfeuer angesagt!

Programm: Double Take, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** Ca. 35 Mark (C-64/Kass.), 30 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; Computer-Shop, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Die Idee des neuen **OCEAN**-Programms **DOUBLE TAKE** ist nicht schlecht: Die Welt (im Jahre 2008) ist das genaue Spiegelbild eines bis ins kleinste Detail identischen Universums. Was auf der Erde passiert, das geschieht zur selben Zeit auch auf dem „Doppelgänger" unseres Planeten; alles hat auf „Erde 2" sein exaktes Ebenbild – alles, außer Sumink, dem Regenten des „gedoppelten" Planeten. Der ist einmalig. Eines Tages kommt Sumink auf die Idee, mal die beiden Welten miteinander kollidieren zu lassen ... und damit beginnt das



Dilemma. Die Planeten stoßen tatsächlich kurz zusammen, es tut einen Bums, und Gegenstände rutschen von einem ins andere Universum. Das darf natürlich nicht sein, und darum macht sich ein junger Wissenschaftler (der im Programm eher wie ein neunzigjähriger Greis aussieht) daran, die Dinge wieder ins Lot zu bringen. Er muß also alles wieder an seinen Platz zurückbringen, um danach Sumink die Leviten zu lesen. So weit so gut – was dann folgt, ist harte Joystick-Arbeit und bestenfalls dazu angetan, Fingerhaklern auf den Trainingsplan gesetzt zu werden. Die verschiedenen Räume des Programms werden von seltsamen Wesen bevölkert, die von unserem guten Professor erledigt werden müssen. Die aufzunehmenden Gegenstände kann man einsammeln, indem man den Prof darüber plaziert, dann den Joystick abwärts bewegt und gleichzeitig den Feuerknopf drückt; will man die Sachen wieder loswerden, so muß die Leertaste betätigt werden. In den Räumen befinden sich darüberhinaus Teleporter (kreiselnde Dinger, die an einen Wirbelsturm erinnern); stellen Sie den Professor darüber, ziehen den Joystick nach hinten und drücken den Feuerknopf, so wird der gute Mann in den nächsten Raum befördert.

Die Grafiken des Spiels sind mäßig, aber immerhin noch akzeptabel (Sprites schlecht, Animation so lálá); der Sound bietet genau das, was man inzwischen schon von einigen OCEAN-Programmen her kennt, und das Spielgeschehen insgesamt wartet mit zu wenig Abwechslung und überraschenden Elementen auf. Ich habe an DOUBLE TAKE schnell den Spaß verloren. *bez*



Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

Monty-Verschnitt

Programm: Blagger, **System:** C-16, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Alligata.

Eine Mischung aus MONTY und MANIC MINER, so könnte man **BLAGGER** von **ALLIGATA** für den kleinen Commodore bezeichnen. Leider reicht diese Mischung nicht an die beiden obengenannten Programme heran.

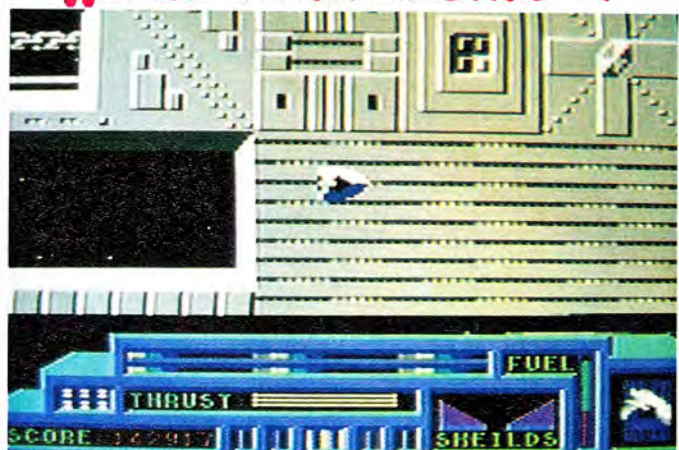
Bei Blagger spielen sie einen Dieb, der in verschiedenen Bildern Schlüssel einsammeln muß, um damit den jeweiligen Safe zu öffnen. Dabei müssen Sie diverse Hindernisse überwinden, gefährlichen Widersachern ausweichen und dürfen keinen Alarm auslösen. Die Grafik ist zwar für den C-16 recht gut, leider ist das gesamte Handling aber so ungenau, daß sich die Spielfigur zum Teil mit



Wänden usw. überschneidet. Die Steuerung ist deshalb ziemlich ungenau, was den Spielspaß nicht gerade erhöht. Da ist MONTY doch um einige Klassen besser. Gleiches gilt für den Sound. Da gibt es einen Ton, wenn man mit der Spielfigur „auftritt". Dieser Sound ist aber meistens erst mit Verzögerung zu hören, so daß das, was man sieht, mit den Tönen auch nicht so ganz übereinstimmt. Die Schwierigkeit kann als „mittel" bezeichnet werden, da es schon einige Ecken gibt, an denen man etwas herumprobieren muß. Fazit: Für ein Amateurprogramm nicht schlecht, als Profi-Software unter Standard. *str*

Grafik	**7**	**Spielablauf**	**7**
Sound	**5**	**Motivation**	**3**
Preis/Leistung	**6**		

„Das Müll-Demo"!



Programm: Death or Glory, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca.39 DM, **Hersteller:** CRL, England

Der Titel von **DEATH OR GLORY** läßt ja eigentlich eine geradezu epische Spielhandlung vermuten, doch als ich den Begleitzettel unserer Demoversion durchlas, wurde ich schnell eines Besseren belehrt. Ihre Aufgabe als Spieler ist es nämlich, schlicht und einfach Müll einzusammeln. Dies tun Sie aber nicht auf einem irdischen Hinterhof, sondern, man höre und staune, im Weltraum. Als Pilot eines sogenannten „Space Dozers" müssen Sie störende Meteoriten von den interstellaren Highways wegräumen, wobei Ihnen (natürlich) eine Vielzahl feindlicher Aliens das Leben schwer machen will. Abschießen können Sie diese Aliens übrigens nicht, vielmehr müssen Sie Ihren „Müll" dazu einsetzen, um sie zu vernichten. Der Sound ist während des Spiels recht hübsch und wird so schnell auch nicht langweilig; die Grafik ist Commodore-Standard und damit auch recht gut gelungen, wobei die „Highways" etwas an die Uridium-Plattformen erinnern (Zufall?). Das einzig Störende ist das Scrolling, bei dem der Bildschirm doch etwas zu stark ruckelt. Fazit: **CRL** hat schon besseres auf den Markt gebracht, aber wem's gefällt... *msu*

Da nur die Demo-Version vorlag, wurden nur Grafik und Sound bewertet:

Grafik	**8**
Sound	**8**


COMMODORE
SCHNEIDER
auch auf Kassette!
ATARI · ST
SPECTRUM
TAITO COIN-OP
TAITO COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986 Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari by Imagine Software.
Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT
sowie in allen gutsortierten Computershops
und im guten Versandhandel
imagine
...the name of the game
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
Rushware Microhandelsges. mbH,
4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Nessie ist wieder da!

Programm: Terror of the Deep, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 36 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, Ltd., England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop.



Tauchglocke Ahoi! **TERROR OF THE DEEP** aus dem Hause **MIRRORSOFT,** bei dem Sie alle Hände voll zu tun haben, versetzt Sie diesmal nicht in die Zukunft, sondern in die Vergangenheit des 1900 Jahrhunderts. In der Gegend von Loch Ness sollen einige meteoritenähnliche Objekte vom Himmel gefallen sein, und des Nachts würden sich unheimliche Kreaturen aus den Wassern erheben und das Leben der Anwohner, ja selbst des Monsters von Loch Ness, bedrohen (arme Nessie!). Ein alter, etwas spleeniger Ingenieur hatte eine Tauchkapsel entwickelt, um damit den Geschehnissen im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund zu gehen. Leider stirbt der Greis und beschwört Sie auf seinem Totenbett (wie theatralisch), seine Mission zu Ende zu führen und das schottische Gewässer von seiner unheimlichen Fauna zu befreien. Na, dann los!

Schon während des Ladens ist ein sehr „tiefgängiger" Sound zu hören, etwa in der Art von Orgelmusik oder Schifferklavier zu einer Beerdigung. Mit persönlich hat diese Melodie nicht so gut gefallen, aber das ist sicherlich Geschmackssache. Nach dem Laden erscheint das Titelblatt einer Zeitung, auf dem eine große Schlagzeile vom Terror aus der Tiefe kündet. Mit einem Druck auf den Feuerknopf erscheint dann eine Karte mit dem Loch Ness. Man bewegt nun den dargestellten Bleistift an die Stelle, an der man gerne zuerst tauchen möchte. Das Ganze kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

Als nächstes sieht man sich im Innern der Taucherglocke wieder, wo sich diverse Apparaturen befinden. Dabei steuern Sie ihre eigenen Hände, von denen sich eine immer auf dem Feuerknopf befindet. Ganz links gibt's die Sauerstoffpumpe, die ebenso wie das Rad im rechten Teil des Cockpits durch eine hoch-runter-Bewegung des Joysticks bedient wird. Beide Instrumente stellen Teile der Energieversorgung zur Verfügung. Rechts neben der Sauerstoffpumpe befindet sich ein Schalter für die Wahl der Waffen (Speere, elektrisches Feld, Bombe). Desweiteren findet man einen Waffenzähler, einen Kompass, den Lichtschalter sowie den Ballastschalter (P), der zum Abtauchen nach unten, zum Auftauchen nach oben gedrückt werden muß. Es folgt ein Funktionsschalter, der nach oben gedrückt das Magnetfeld aktiviert und nach unten geschaltet Nachschub vom Mutterschiff (wo kommt das den plötzlich her?) anfordert. Das imaginäre Mutterschiff stellt Speere und Treibstoff per „Nachschubpaket", das eingefangen werden muß (mit dem Magnetfeld), zur Verfügung. Außerdem sind der Schub, sowie Ruder und Neigung einzustellen. Allein diese, noch nicht vollständige Aufzählung der zu bedienenden Hebel und Funktionstasten gibt Ihnen eine Vorstellung von der Komplexität Ihrer Aufgabe.



Und so war's dann auch. Nach dem Abtauchen schwimmen diverse Monster, Fischlein, Kristalle und wer-weiß-was an der Tauchglocke vorbei. Die Monster lassen sich recht gut mit Speeren erwischen. Leider bekam ich während des Tests die legendäre Nessie nicht zu Gesicht. Wahrscheinlich war das arme bedrohte Ungeheuer gerade an einer anderen Stelle unterwegs. Sehr gut gemacht ist auch die Grafik beim Rundum-Blick.

Man kann nämlich nicht nur nach vorn aus der Tauchglocke schauen, sondern nach allen Seiten, wobei die Fahrtrichtung allerdings beibehalten wird. Schaut man also nach hinten, sieht man den Teil des Sees den man gerade hinter sich gelassen hat. In seinen Notizen hat der Ingenieur darauf hingewiesen, daß sich Sporen an den



Außenwänden der Kapsel absetzen. Diese wuchern dann über die Scheiben, wie beim Blick durch die Seitenfenster und den rückwärtigen Teil zu erkennen ist. Am schnellsten hat man seine Mission beendet, wenn man den gesamten See (natürlich mit der Taucherglokke) in die Luft sprengt. Die Schlagzeilen auf der Zeitung sind dem Helden auf jeden Fall sicher, auch wenn er z.B. wegen Sauerstoffmangel das Zeitliche segnet. Die Steuerung der Taucherglocke ist gewöhnungsbedürftig. Ständig müssen Energievorrat aufgefüllt und Waffensysteme ausgewählt werden. Während meiner Mission ist bis auf ein paar Monsterchen nichts genaues passiert. Aber was nicht ist, kann ja noch werden! Die Grafik und die „Direktbedienung" der Instrumente ist jedenfalls gut gelungen. Bleibt nur zu hoffen, daß man nicht allzu lang nach den „eigentlichen" Aliens suchen muß.

Martina Strack

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

Spiel okay — Preis nicht!

Programm: Star Raiders II, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** Ca. 150 Mark, **Hersteller:** Atari Inc., International Division, PO Box 427, Sunnyvale CA94086, USA.

Ihr Sonnensystem wird von fremdartigen Wesen bedroht, und Sie als Captain des letzten Raumschiffs einer Weltraumflotte müssen versuchen, die Außerirdischen von der Zerstörung Ihres Heimatplaneten abzuhalten. Mit diesen Vorinformationen stürzen Sie sich in **FIREBIRD's** neues Weltraumabenteuer, **STAR RAIDERS II.**

Sie rasen durchs Weltall und sehen die gegnerischen Raumschiffe auf sich zukommen. Nun können Sie entweder mit Dauerfeuer versuchen, dem Feind den Garaus zu machen, oder Sie entscheiden sich für gezielte Schüsse, was natürlich Ihren Energiereserven zugute kommt. Aber Achtung: Der Feind schießt natürlich zurück! Jede Flotte der Aliens besteht aus mehrererrn Jagdflugzeugen und Mutterschiffen; letztere können Sie mit einzelnen Kanonenschüssen abknallen, bei den „Kleinen" empfiehlt sich der Einsatz des Lasers. Hin und wieder müssen Sie neue Energie auftanken; zu diesem Zweck fliegen Sie entweder die Sonne an, oder Sie versuchen, eine Raumbasis zu erreichen, wo Sie ebenfalls Ihren Energievorrat wieder aufbessern können.

Neben erwähnten Möglichkeiten, die Gegner zu erledigen, gibt es noch eine weitere: Peilen Sie die Galaxie der Aliens an, fliegen Sie die einzelnen Planeten ab, und zerstören Sie die Städte des Feindes durch den Einsatz schwerer Bomben. Obwohl ich kein Freund von Ballerspielen bin, muß ich sagen, daß mir das Programm ausgesprochen gut gefallen hat. Die Grafik ist schön, der Sound gut und die Motivation hoch. Einziger, aber gewichtiger Wermutstropfen ist der enorm hohe Preis. Bleibt nur zu hoffen, daß STAR RAIDERS II in Deutschland bald zu einem erschwinglichen Preis angeboten wird (als ein Beispiel für eine drastische Preissenkung sei nur das in ASM 2/87 vorgestellte *Halley Project* genannt, das innerhalb kurzer Zeit statt für 180 für nur noch 70 Mark verkauft wurde). Die Nachfrage unter den mit Software „unterversorgten" Atari-Usern ist sicher groß! *Arne Peters/bez*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**5**

Wächter der 10 000 Welten

Programm: Sentinel, **System:** C-64, Atari ST, Schneider, **Preis:** ca. 39 DM (Kass), ca. 49 DM (Disk), **Hersteller:** Rainbird, **Bezugsquelle:** einschlägiger Fachhandel.

Nicht mehr ganz neu, aber trotzdem eine Vorstellung wert ist **SENTINEL** Wem Ballerspiele zu eintönig, Infocom Adventures zu schwierig und Simulatoren zu komplex sind, der sollte sich das Machwerk von **RAINBIRD** besorgen, das vom Aufbau her ganz was Neues ist. Jenseits aller Träume und Realität existiert die Welt der zehntausend Ebenen. Diese Welt wurde von den Sentinels, den Wächtern, erorbert. Dabei spielen Sie den Part eines Roboters, der den Auftrag hat, alle Ebenen von den Wächtern zu befreien. Ganz einfach, oder?
Nach dem Laden müssen Sie die Landschaftsnummer eingeben, danach einen Code mit acht Ziffern. Beim ersten Einladen geben Sie einfach 0000 für die Landschaft ein, der Code entfällt. Sie sehen jetzt die Ebene im Überblick, die von Bergen, Schluchten und Tälern durchzogen ist. Die Grafik ist dreidimensional. Auf einem der Berge sehen Sie den oder die Sentinels. Wenn Sie auf eine Taste drücken, verschwindet das Bild und Sie materialisieren in einem der Täler, wo Sie sich zunächst umsehen können. Ihr Roboter besitzt die Fähigkeit, Dinge zu erschaffen und zu absorbieren. Haben Sie ein geeignetes Feld gefunden, so können Sie einen oder mehrere Felsbrocken erschaffen und darauf einen Roboter stellen. Auf Tastendruck wechseln Sie auf den neuen Roboter über. Das ist die einzige Art der Fortbewegung in dem Spiel. Da Sie aber nur über begrenzte Energie verfügen, sollten Sie den alten Roboter absorbieren. Bei alledem müssen Sie aber schnell handeln, da nach Ihrer ersten Aktion der Wächter erwacht und die Ebene nach Ihnen absucht. Findet er Sie, müssen Sie schleunigst auf ein anderes sichtbares Feld transformieren, weil der Sentinel beginnt, Ihnen Energie zu entziehen.
Weitere Energie erhalten Sie durch das Absorbieren von Bäumen, die in der Landschft stehen. Das klappt aber nur, wenn Sie höher oder zumindest auf gleicher Ebene mit den zu erschaffenden oder zu absorbierenden Objekten sind. Das gleiche gilt für den Sentinel. Wenn Sie es schaffen, sich auf einen Berg zu stellen, der höher liegt als der Turm des Sentinels, so können Sie ihn absorbieren und seinen Platz auf dem Turm einnehmen. Damit haben Sie die Ebene befreit. Je nachdem wieviel Energie übrigbleibt, wird Ihr Roboter um eine oder mehrere Ebenen nach vorne geschickt. Vorher erhalten Sie einen Code, den Sie unbedingt aufschreiben sollten. Die 3-D-Grafik ist sehr gut, das Scrolling ruckhaft aber schnell. Der Sound beschränkt sich auf ein paar Töne und Geräusche, ist aber auch unwesentlich. Die Anleitung zum Spiel ist sehr kurz gehalten, die nötige Strategie müssen Sie sich selbst aneignen.
The Sentinel hat alle Chancen, sich einen Platz in den Software Top Ten zu erringen. Wenn Sie ein Spiel suchen, das Sie über Monate hinweg fesseln soll, so sind Sie mit THE SENTINEL bestens bedient.

Ridvan Topagac/str

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Otto und der Fahrstuhl

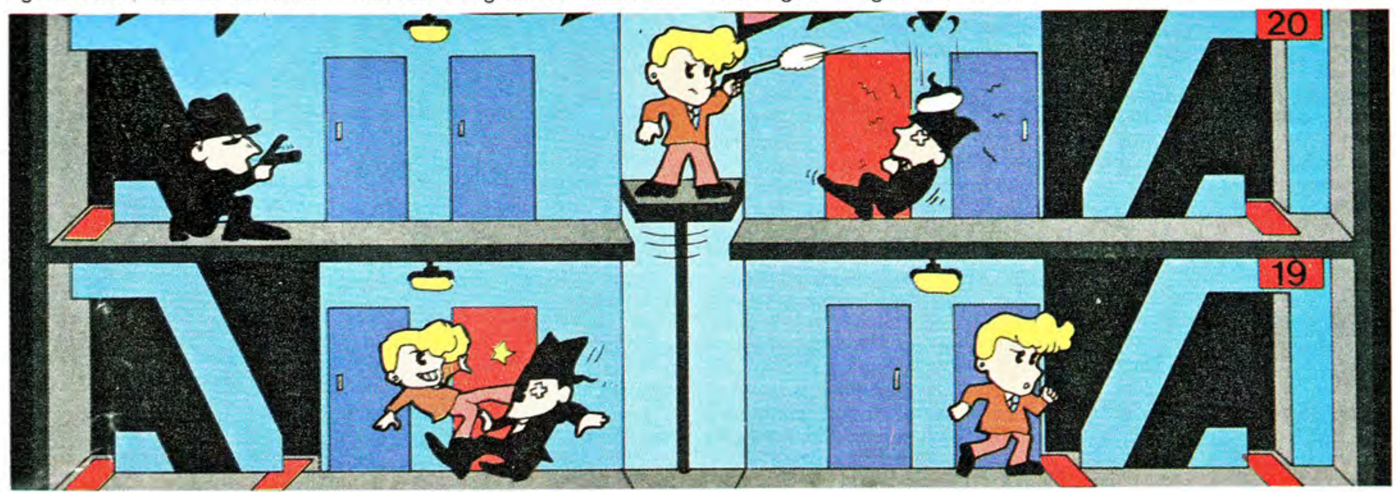
Programm: Elevator Action, **System:** Schneider (Commodore und Spectrum sollen demnächst erscheinen), **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 49 Mark (Disk.), **Hersteller:** U.a. Micro-Händler, Mönchengladbach; T.S. Datensysteme, Nürnberg; Leisuresoft, Dortmund; Joysoft, Köln.
ELEVATOR, der Spielhallen-Hit, wird nun auch auf dem Homecomputer gespielt werden können. Die Konvertierung übernahm die Firma **TAITO**, und unter dem Namen **ELEVATOR ACTION** wird das Spiel nun von **QUICKSILVA** (zunächst für Schneider, bald auchfür Commodore und Spectrum) unter die Leute gebracht.
Agent Otto (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Ostfriesen) muß Geheimpapiere finden und sich durch ein Hochhaus kämpfen, um dann schließlich mit einem Auto zu entkommen. Mit einer gewagten Hubschrauberlandung bei Mitternacht auf dem Dach des Hauses fängt alles an. Die Pläne sind hinter verschlossenen roten Türen aufbewahrt. Mittels verschiedener Aufzüge gelangt man auf die Etagen, doch ein vorzeitiges Entfliehen ohne die Papiere läuft nicht.
Jetzt wird man sich natürlich sagen, daß man dieses Geschehen schon irgendwoher kennt. Richtig – MISSION ELEVATOR läuft doch sehr ähnlich ab! Ist doch klar, daß ich die beiden Programme miteinander vergleiche! Doch schon nach wenigen Spielminuten war mir klar, daß ELEVATOR ACTION einem Vergleich nicht standhalten kann. Die Grafik ist in den ersten Levels recht karg und bescheiden, erst später wird es grafikmäßig etwas interessanter. Was aber das Spiel eigentlich schlecht macht, ist seine nicht gerade atemberaubende Geschwindigkeit. Um vom linken zum rechten Bildschirmrand zu kommen, vergehen Stunden! Zwar kann der Agent Otto zahlreiche Bewegungen ausführen („rennen", schießen, springen, wegtauchen, Karateschläge austeilen), aber richtige Action kommt nicht auf. Und das dämpft natürlich die Spielmotivation ganz erheblich!
Da der Sound keinen Deut besser ist, kommt ELEVATOR-ACTION schon ganz nah an den erlauchten Kreis der FLOP-verdächtigen Programme heran.



Einziges Positivum ist die deutsche Anleitung, die zudem absolut fehlerfrei ist. Wer also unbedingt das Spielhallen-Game ELEVATOR zuhause spielen möchte, der sollte besser zu MISSION ELEVATOR greifen; damit bekommt er etwas Brauchbareres für sein Geld.

Stefan Swiergiel

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5



Super Shoot 'em up!

Programm: Leviathan, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** English Software, Manchester.

Vor einigen Tagen war es endlich soweit: Ich hielt eines der ersten Exemplare des neuen Spiels von **ENGLISH SOFTWARE** namens **LEVIATHAN** in den Händen! Neugierig, wie ich nun mal bin, lud ich es sofort in meinen Computer. Die Wartezeit vertrieb ich mir mit dem Lesen der Spielanleitung und dem Betrachten der Bildschirmfotos. Nun, der Spielidee nach handelt es sich um ein 3D-Schieß-Spiel. Aber, Spielidee hin, Spielidee her, letztendlich kommt es nur darauf an, daß einem ein Spiel gefällt, gelle?



Der Bildschirmaufbau, und auch das ganze Spiel, erinnert mich ein wenig an den alten Spielhallenhit *Zaxxon,* weist aber bei näherer Betrachtung doch einige große Unterschiede auf. Endlich war es soweit, der Computer hatte das Programm geladen, und die Titelmelodie ertönte. Diese wurde übrigens von **David Whitaker** „intoniert" und kann sich durchaus hören lassen. Überhaupt, man sollte sich diesen Namen merken! Da wird sich mit Sicherheit noch einiges auf dem Sound-Sektor tun.

Auch das Titelbild kann sich sehen lassen. 16 Sprites, die sich über den Bildschirmrand hinaus bewegen, sind schließlich auch eine Leistung. Nach dem Lesen der Anleitung wußte ich nun so ungefähr, was mich erwartete. Also, Joystick rein, und nichts wie ran an den Feind!

Schon meine erste Spielminute war recht frustrierend. Nach genau 5 Sekunden landete ich mit einem Riesen-Knall in der Botanik, sprich: vor einem Hindernis. Also, noch mal von vorn. Diesmal hielt ich mich immerhin 8 Sekunden lang. (Woher ich das so genau weiß? Ganz einfach. Ein Bekannter stoppte spaßhalber die Zeit)

Worum geht es nun eigentlich bei LEVIATHAN (der Name bedeutet soviel wie „Ungeheuer")? Nun, zu allererst geht es natürlich darum, möglichst viele Angreifer abzuschießen. Das ist natürlich nichts Besonderes, aber das Beste kommt ja noch. Die Grafik-Landschaft scrollt diagonal und zwar nicht nur wie bei Zaxxon in eine, nein, bei Leviathan scrollt die Grafik in zwei Richtungen.



Besonders die Steuerung hat es in sich. Sie ist recht kompliziert und sehr gewöhnungsbedürftig. Alle Funktionen, bis auf die Bombenabwürfe, werden mit dem Joystick kontrolliert. Und die Möglichkeiten sind sehr groß. Man kann nach oben, unten, links, rechts, vorwärts und rückwärts fliegen. Zusätzlich kann noch die Fluggeschwindigkeit beeinflußt werden. Und das alles nur mit dem Joystick. Es dürfte jedem klar sein, daß das natürlich eine recht lange Eingewöhnungszeit erfordert. Hat man die Steuerung allerdings erstmal im Griff, so macht es riesigen Spaß, mit dem Leviathan-Fighter durch die Gegend zu rasen.

Das Besondere am Spiel Leviathan ist, daß man sich in insgesamt drei verschiedenen Grafik-Landschaften tummeln kann. (d.h., man kann zwei weitere Parts nachladen; diese befinden sich auf einer Kassette!). Diese „Landschafts-Level" werden von Mal zu Mal schwieriger



und sollten erst geladen werden, wenn man das vorherige Bild gemeistert hat. Die Animation der Sprites ist fantastisch und sucht ihresgleichen. Ändert man beispielsweise die Flugrichtung, so führt das Raumschiff eine komplette Drehung um alle Achsen aus. Auf dem unteren Bildschirmteil sind eine Anzahl von Kontrollinstrumenten untergebracht. Einige davon sind wichtig, andere nicht. Wichtig sind: Die Treibstoffanzeige, die Anzeige, aus welcher Richtung die Angreifer kommen, die verbleibende Zeit und die Anzahl der noch in diesem Level zu zerstörenden Gegner. Die übrigen Instrumente sind für das Spielgeschehen nicht so wichtig und sollten auch nicht beachtet werden, da sie ablenken. Allerdings, bei allem Lob hat das Programm auch zwei Schönheitsfehler, die ich nicht verschweigen möchte: Zum einen ist die Kollisionsabfrage recht ungenau, so daß es schon mal passieren kann, daß man explodiert, ohne einen Gegner berührt zu haben; zum anderen kann es geschehen, daß, fliegt man ganz nach links und schießt dann, der Schuß in der oberen linken Ecke des Bildschirms kurz wieder auftaucht. Kennt man diese Mankos, können sie natürlich auch umgangen werden. Außerdem tun sie dem Spielspaß keinen Abruch.





Alles in allem kann man LEVIATHAN als eine überaus gelungene Mischung aus Action-, Schieß- und Geschicklichkeitsspiel bezeichnen, das bestimmt nicht so schnell langweilig wird. Man kann der Firma ENGLISH SOFTWARE eigentlich zu diesem tollen Spiel nur gratulieren! *Ottfried Schmidt*

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Gut!

Programm: Into the Eagle's Nest, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** Kass. 29,95, Disk. 39,95, **Hersteller:** Pandora, **Bezugsquelle:** U.a. Waldeck-Software, Delmenhorst.

Und wieder ein Spiel, in dem Sie sich als Superheld betätigen können. Es kommt aus dem Hause **PANDORA** und heißt **INTO THE EAGLE'S NEST.**

Ihre Aufgabe in diesem Spiel ist es, in ein gut bewachtes und durch Sprengladungen abgesichertes Militärlager einzudringen und drei Gefangene zu befreien. Doch auch die Sprengladungen müssen Sie aktivieren, um diese scheußliche Festung des Feindes ein für allemal zu vernichten. Haben Sie den Sprengsatz gezündet, so empfiehlt es sich, schleunigst das Weite zu suchen. Auf Ihrem Weg durch das Lager werden Sie wertvolle Antiquitäten finden, die Ihre Feinde zusammengeklaut haben. Sammeln Sie diese Schätze ein – es wird nicht zu Ihrem Schaden sein! Aber auch andere, sehr nützliche Dinge werden Sie finden: Schlüssel, Pässe und Passierscheine sollten Sie auf jeden Fall an sich nehmen. Das Spielfeld ist ähnlich wie bei *Gauntlet* aufgebaut; es besteht aus einem Labyrinth, das – je nachdem, wohin Sie sich bewegen – mit Ihnen scrollt.

Auf mich hat INTO THE EAGLE'S NEST einen sehr guten Eindruck gemacht. Einzige Schwachpunkte sind das ein wenig zu schnelle Scrolling (das aber sehr „weich" ist) und die kurzen Spielunterbrechungen, die immer dann eintreten, wenn man einen der Gegenstände eingesammelt hat. Insgesamt aber ein Spiel, das man empfehlen kann!

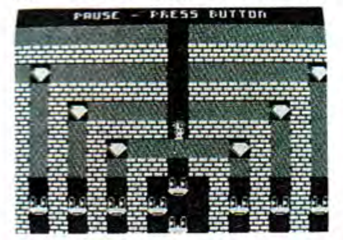
Carsten Borgmeier/bez

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Kugeliges für Dragon & Tandy

Programm: Stone Raider II, **System:** Dragon 32/64/200, Tandy Color, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England.

Stone Raider II, denke ich beim Einlegen der Kassette in meinen Rekorder, was mag das wohl sein? Als ich dann die Anleitung durchlese, entsteht vor meinem geistigen Auge das Bild eines fast legendären Spiels, BOULDERDASH. Ich warte also gespannt auf das Ende des Ladens von Kassette. Dann, nach dem mittlerweile üblichen „Licenced to Microdeal", kommt endlich der Titelscreen des Spiels. Etwas mager aufgebaut, denke ich, da nur ein riesiger Schriftzug „Stone Raider II", das Copyright und die ersten fünf Plätze der



Highscoretabelle dastehen. Im unteren Teil des Bildschirms scrollt (oder besser: versucht dieses) eine Laufschrift, die noch einmal die Story und ein paar Instructions anführt. Hierbei fällt allerdings auf, daß die Anleitung von **MICRODEAL** wohl einige kleine Fehler enthält. Da ist vom Status-Display am unteren Teil des Bildschirmes die Rede, obwohl dies oben geschieht. Auch die Tastenbelegungen sind vollkommen falsch. Wie ich nach einigem Fluchen aus der Laufschrift erfahre, sind die richtigen Funktionen diese: „Feuer" = Spielstart, „R" = Randomize Mode: Man wird zufällig in irgendeinen der 25 Caves transportiert, statt im ersten

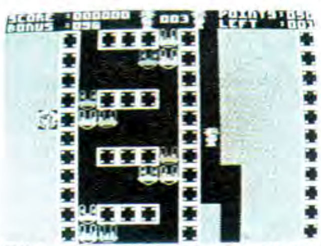


Bild zu beginnen. Im Spiel dann: „Space" = Pause, Feuer beendet Pause, „Q" beendet das Spiel, „Break": man verliert das aktuelle Leben (nützlich, wenn man von Steinen eingekesselt ist).

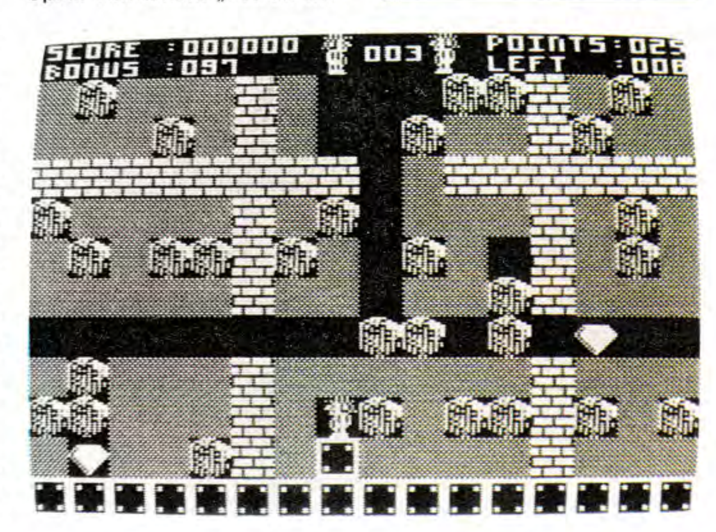
Nun endlich zum Spiel (mit Joystick). Am oberen Bildrand sind diverse Daten dargestellt: Score, Lives, Gems left etc. Das eigentliche Spielfeld sieht dem Original-BOULDERDASH erstaunlich ähnlich. Es gibt Mauern, Steine, Gems und schon im ersten Bild Monster. Ich greife mir also den Joystick und lege los. Krach – schon bin ich unter einem Haufen Steine begraben – tja, ich glaube, die Steuerung stellt doch höhere Ansprüche (man sollte mit einem selbstzentrierenden Joystick spielen, da es sonst wirklich schwer wird). Nach einiger Zeit habe ich das erste Bild hinter mir (oh Mann, so schwer hab' ich noch nie Boulderdash gespielt) und komme ins Zweite. Dort angekommen, haucht mir gleich einmal ein Monster das Leben aus. Nun beschließe ich, mir mit dem Random-Mode mal ein paar höhere Levels anzusehen. Gesagt, getan, ich lande in Level 18 (ächz!). Hier muß man ein paar seltsame Viecher mit dem SLIME in Kontakt bringen, damit es erst mal Diamanten zum Einsammeln gibt. Relativ schnell ist dieses Spiel um, ohne daß ich auch nur einen Diamanten habe. Na ja, auf ein neues, wieder Random-Mode. 11, 23, 6, 16, 9, ein Bild höllischer als das andere, und alles in bester Grafik. Die Shapes sind schön groß und vor allem absolut flimmerfrei. Negativ zu verzeichnen ist allerdings, daß sobald der Screen scrollt, das ganze Bild um die Größe eines Shapes in die entsprechende Richtung verschoben wird.

Daran gewöhnt man sich jedoch. Was aber noch viel wichtiger ist: das Spiel wurde mir nach einigen Stunden Spielzeit nicht langweilig und in den nächsten Tagen auch nicht. Der Sound ist für Dragon-Verhältnisse recht brauchbar. Man hört die Schritte von Mario, die Steine und Diamanten fallen und wenn das Spiel vorbei ist, sogar noch eine kleine mehrstimmige Melodie. Zur Anleitung muß nun aber noch etwas gesagt werden: darin standen Sachen über Radiatoren, Hexogems, Green Blobs und JCB Diggers, die einem ab einem bestimmten Level das Leben schwer machen sollten. Diese sind mir aber bei meinen Spielen niemals begegnet. Zusammen mit dem, was über die Random-Funktion und die Tastenbelegung in der Anleitung steht, könnte man fast meinen, es sei die Anleitung zu einem anderen Spiel. Von einem „CHEAT-Mode", dessen Aktivierung und Nutzung man laut Anleitung selbst herausfinden sollte, habe ich auch nichts bemerkt. Als ich aber mit einem Monitor im Programm wühlte, fand ich wenigstens einen Text „Cheat-Mode on". Er wird also, zumindest theoretisch, eingebaut sein.

Fazit: STONE RAIDER II ist ein Superspiel, das zwar ein paar kleinere Schönheitsfehler hat, aber auf dem Dragon schon als etwas Besonderes angesehen werden kann. Außerdem garantiert der hohe Schwierigkeitsgrad des Spiels langen Spielspaß. Und für diesen Preis ist das Spiel wirklich einmalig!

thar Fritsch/str

Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**



Zur Hölle damit

Programm: Stairway to Hell, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** Kass. 29,95 Mark, Disk. 47,90 Mark, **Hersteller:** Software Invasion, PO Box NO 68, London SW19 4TX, **Bezugsquelle:** U.a. Waldeck-Software, Delmenhorst.

Mit ihrem neuen Programm ist der Londoner Firma **SOFTWARE INVASION** nicht gerade ein Knüller gelungen. Hinter **STAIRWAY TO HELL,** so der Titel des Programms, verbirgt sich nichts anderes als ein simples Kletterspiel nach herkömmlicher Machart. Vor ein paar Jahren hätte man einem solchen Spiel vielleicht noch etwas abgewinnen können, aber heute?

Ziel ist es, dem Teufel in der Hölle einen Besuch abzustatten. Doch sein Appartment befindet sich tief im Erdinnern; so ist man gezwungen, 14 Level zu durchreisen und dabei kleine braune Punkte (Schätze) einzusammeln. Um Ihnen auch wirklich die letzte Spannung zu nehmen, haben die Programmierer in das Spiel eine Reihe von Sonderfunktionen eingebaut. So kann man sich zum Beispiel alle 14 Level ansehen (Druck auf „Cursor Right") und diese auf Wunsch auch spielen.

Drücken Sie die Taste „K", so begeht Ihre Spielfigur Selbstmord (verständlich), mit „Q" können Sie die nervenden Piepgeräusche abstellen.

Und nun zur Bewertung: Die Grafik ist schlicht und einfach schlecht, aber wohl noch das Beste an STAIRWAY TO HELL. Der Sound ist indiskutabel, der Spielablauf derart langweilig, daß die Motivation (mathematisch formuliert) gegen Null geht. Insgesamt das schlechteste Spiel, das ich seit langer Zeit gesehen habe. Der stolze Preis von 47,90 für die Disk wird durch nichts gerechtfertigt. Mein Rat: Lassen Sie um Gottes (Teufels) Willen das Programm im Laden stehen!

Carsten Borgmeier/bez

Grafik	**3**
Sound	**1**
Spielablauf	**2**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**1**

Der Frosch mit dem sympathischen Touch

Top Hit

Programm: RanaRama, **System:** Spectrum (C-64 & Schneider folgen in bälde!), **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Hewson, Abingdon, England.

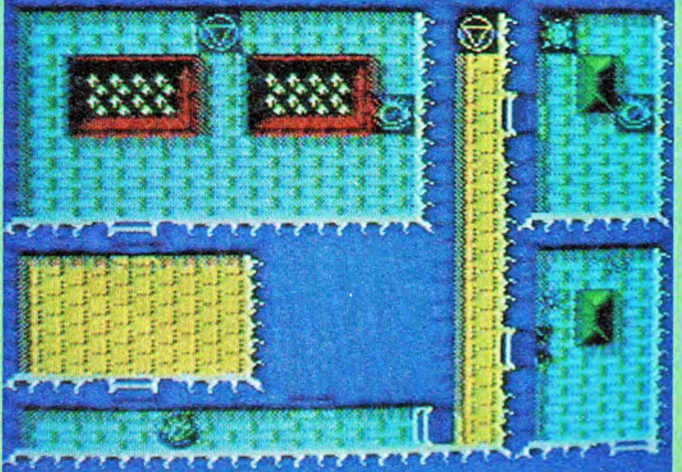
Steve Turner, einer der profiliertesten Programmierer unserer Zeit, hat wieder einmal zugeschlagen! Was der Mann tut, hat Hand und Fuß. Das beweist er aufs Neu mit der brandaktuellen **HEWSON**-Produktion **RANARAMA!**

Es handelt sich hierbei um ein nettes Spielchen, das einen Frosch zum Helden hat. Genauer gesagt, der Frosch heißt Mervyn und ist ein Zauberlehrling. Der Knabe ist der einzige Überlebende nach der brutalen Invasion der „Warlocks". Und jetzt kommt's: Um den Häschern zu entgehen, hat sich Mervyn bewußt in einen Frosch verwandelt. Jetzt versucht er, sich einen Zaubertrank zu besorgen, der ihn groß, stark und widerstandsfähig macht.

Nun, das interessante Turner-Spiel ist seit etwa einer Woche auf dem Markt (Spectrum). RANARAMA ist von der Grundidee her ein Action-Spiel, bei dem natürlich auch geballert werden darf. Die einzelnen häßlichen Ungetüme, die unserem Frosch begegnen, werden durch magische Zaubersprüche niedergemacht. Das Spiel, das pro Level zwischen 50 und 100 Räume aufweist, wird aus der Vogelperspektive betrachtet. Die einzelnen Räume werden nur dann sichtbar, wenn man sie betritt. Ein guter Einfall, wie ich meine, denn so werden die Überraschungen, die den Spieler erwarten, manchmal zu einem „Schock", und der ist (Entschuldigung!) bisweilen ganz „reizvoll".

Unser Held Mervyn macht sich nun daran, pro Level zwölf Zauberer zu attackieren, die ihrerseits von Bodyguards bewacht werden. Haben Sie einen Zauberer „ausfindig" gemacht, so wird in einem „Extra-Spiel" die Kampfes-Szene dargestellt. Insgesamt bietet RANARAMA acht Level, um Missiles zu benutzen, weitere acht, die Energie und Macht verleihen sowie acht verschiedene Schutzschilder, die Sie sammeln und benutzen sollten. Der „einfachste" Weg, bestimmte Gegenstände oder Zaubersprüche zu erwerben, ist, die Zauberer zu bezwingen, um deren RUNEN zu erhalten. Jene können dann in den Gegenstand verwandelt werden, den Sie für den momentan nützlichsten halten. Die verschiedenen Missiles, Machtpotentiale und Schutzschilder sind nur im jeweiligen Level wirksam. Wenn Sie also z.B. noch Missiles vom ersten im vierten Level mitsichführen, dann richten die „alten Dinger" nichts mehr aus! Besondere Zaubersprüche können nur auf den entsprechenden Feldern erworben werden. Ein bißchen Glück gehört schon dazu, da diese nicht immer in den Besitz des Frosches übergehen – Zufallsprinzip!

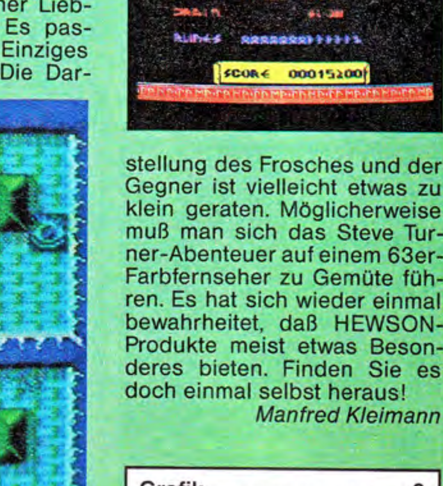
Kommen wir zur Steuerung: Nehmen wir in diesem Falle an, Sie benutzen den Joystick. So können Sie den Frosch mit dem Knüppel in die entsprechenden Richtungen bewegen. Die magischen, aber todbringenden Kugel werden mit dem Firebutton abgefeuert, während Sie sich eine Richtung ausgesucht haben. Das Entgegenschleudern der Zaubersprüche erfolgt mit Feuer ohne Richtungsangabe. Mit „P" können Sie eine Kaffee-Pause einlegen, während Sie mit Taste „W" das Auto-Feuer in Gang setzen. Die einzelnen Viecher können Sie auch durch bloßes Berühren vernichten; das kostet aber Energie. Ihre Energie kann durch überall herumliegende Kristalle (die Sie sammeln müssen) wieder aufgefrischt werden.

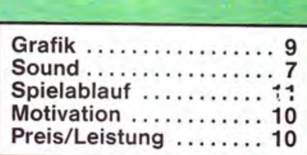


RANARAMA ist also ein sehr kompliziert aufgebautes Spiel, das einer längeren Einführungsphase bedarf. Es dauert schon ein Weilchen, bis man gerafft hat, welche Runen in welche Gegenstände, welche Zaubersprüche gegen wen und welche Energie wo beschafft werden kann. Alles das macht aber das Action-Game zu einem Highlight der momentanen Software-Angebote. Es kommt hier nicht nur darauf an, wer den schnellsten Finger am Stick hat, sondern vielmehr ist es das geschickte Vorgehen des Frosches/Spielers, das letztendlich zum Erfolg führt. Da die Spectrum-Version grafisch schon zu überzeugen wußte, gehe ich mal davon aus, daß die bald folgenden Konvertierungen – vorallem die für den C-64 – noch einen „drauflegen".

Die wirklich zahllosen Gegner (mit verschiedenen Stärken & Schwächen) wie auch die vielen Felder (hier „Glyphs" genannt), die Sie in die Welt der Magie versetzen, haben RANARAMA zu einem meiner Lieblingsspiele gemacht. Es passiert einfach sehr viel. Einziges (Spectrum?-)Manko: Die Darstellung des Frosches und der Gegner ist vielleicht etwas zu klein geraten. Möglicherweise muß man sich das Steve Turner-Abenteuer auf einem 63er-Farbfernseher zu Gemüte führen. Es hat sich wieder einmal bewahrheitet, daß HEWSON-Produkte meist etwas Besonderes bieten. Finden Sie es doch einmal selbst heraus!

Manfred Kleimann





Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Wirklich fabelhaft!

Programm: The amazing shrinking Man, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 60 Mark (Disk), **Hersteller:** Infogrammes.

Eine tolle Grafik und ein amüsantes Thema zeichnen das neue Schneider-Programm **THE AMAZING SHRINKING MAN** aus dem Hause **INFOGRAMMES** aus. Es geht um ein Thema, das in Literatur und Film schon gewürdigt wurde. Jemand wird plötzlich winzig, schrumpft zu „Streichholzschachtel-Größe" zusammen, und muß sich in einer riesigen Welt zurechtfinden. In diesem Fall handelt es sich um den Forscher NITRO, der sich mit der Reduktion von Zellen beschäftigte. Nachdem er die Formel entdeckte, trank er im Überschwang seiner Gefühle fälschlicherweise von der Lösung, die er für ein Glas Wasser hielt. Nun ist er geschrumpft, der arme Kerl, und fällt zu allem Überfluß auch noch in den Papierkorb. Dort macht er sich



nun verzweifelt auf die Suche nach den Ingredienzien seines Zaubertrankes, die ihm wieder zu normaler Größe verhelfen können. Doch sich durch den Mülleimer zu wühlen, ist weder eine angenehme noch leichte Tätigkeit. Überall befinden sich Kaugummireste, leere Getränkedosen, in dessen Öffnung der kleine Kerl hineinfallen kann. Auch mit Sprungfedern (die übrigens bei Berührung wirklich auch nachfedern) muß sich Nitro herumschlagen. Kein einfaches Klettern, wo Wege fehlen, Lachen irgendwelcher Reste zu überwinden. Es befinden sich jedoch einige winzige Leitern im Müll, die Ni-

Achtung: Der Retter naht!

Programm: Thunderstruck 2 – The Mindmaster, **System:** BBC, Electron (auf einer Kassette), **Preis:** ca. 28 Mark (Kass) und ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Audiogenic, Theale, England.

Autor **Peter Scott** hat nun endlich – lange von den BBC/Electron-Fans erwartet – den Nachfolger zu *Thunderstruck* fertiggestellt: **THE MINDMASTER** heißt das Action-Adventure von **AUDIOGENIC**, das unseren Helden, namens Spreco, über mehr als 130 Räume/Bilder jagd, um die vier wichtigen Elemente aufzuspüren, die im richtigen Raum zu richtigen Zeit den gewaltigen „Mind Master" vernichten. Doch: Zunächst geht's erst einmal darum, ungeschoren an die Teile heranzukommen. Im sogenannten „DroidCorp-Fabrik-Komplex" erfährt „Spreco" von einem freundlich gesinnten Droiden, daß sich kein einziger Mensch mehr hier befindet. Alle wurden vom Schurken Mind Master gefangengenommen und in die Sklaverei geführt. Spreco hat nur eine Chance: Er muß den Zentral-Computer finden, die vier Teile einspeisen, um die unters Joch gelangten Menschen zu befreien, was gleichzeitig den Tod des Widersachers bedeutet...- Wirklich schön ist die Grafik des MIND MASTERS. Kaum zu glauben – die BBC/Electron-Fans mögen mir verzeihen –, daß so etwas auf dem britischen Rechner möglich ist. Sehr gut ist auch die sog. „Status-Anzeige". Hier erfährt man alles Wissenswerte zu den Themen „Kondition" (Energie) oder augenblicklicher Punktestand. Desweiteren ist ein kleines Quadrat zu sehen, worin sich der Gegenstand befindet, den Sie gerade bei sich haben. Ein gewaltiger Nachteil: Sie können nur über die Tastatur steuern, was bei manchen Befehlen („Leiter rauf", „Benutze Objekt" oder „Sprung") zu einer enormen Konfusion führt! Desweiteren gibt es noch einige nützliche Befehle, wie E(XAMINE) – zeigt an, was Sie mit sich führen oder G(IVE) – damit kann man Objekte weitergeben. Wichtig: Die Anfangsbuchstaben müssen zusammen mit RETURN eingegeben werden. Was soll man noch zu MIND MASTER sagen? Ja, gute Grafik, magerer Sound, aber relativ guter Spielablauf.

Manfred Kleimann

Grafik	8	Spielablauf	8
Sound	3	Motivation	9
Preis/Leistung			8

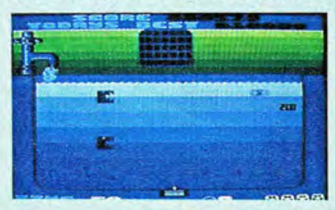
Badespaß

Programm: Bubble Trouble, **System:** C-16/+4, **Preis:** ca 10DM, **Hersteller:** Players, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Splish, Splash, heut' nehmen wir ein Bad! Eine Badewannen-Party, einst von Frank Zander besungen, wurde von **PLAYERS** auf den C-16 umgesetzt. Wenn es auch bei **BUBBLE TROUBLE** nicht so hoch her geht, wie in dem obengenannten Song, so ist doch auch hier einiges an Action zu erwarten.

Zunächst findet die Party in einer leeren Badewanne statt, die sich nach dem Starten des Programms mit Wasser füllt. Sie übernehmen den Part einer Seifenblase, deren Ziel es ist, möglichst groß zu werden und aus dem Wasser zu entweichen. Dazu müssen Sie neun, etwas kleinere Seifenblasen fressen, die vom Grund der Badewanne aufsteigen. Aber Vorsicht, diverse Badeutensilien machen Ihnen das Leben schwer. In regelmäßigen Abständen tauchen eine Nagelbürste und die Seife (sieht eigentlich eher aus wie ein Schwamm) in das Badewasser ein. Während das Berühren der Seife von Vorteil ist (Highscore-Punkte), sollte der Kontakt mit der Nagelbürste unbedingt vermieden werden, sonst werden Sie „geploppt". Ebenso trachten Ihnen zwei Monster (was die wohl in einer Badewanne zu suchen haben?) nach Ihrem „Seifenblasen"-Leben. Weniger angenehm sind allerdings die ganz winzigen Seifenblasen (kleine schwarze Punkte), die Ihnen bei Berührung bereits gefressene Bläschen entziehen. Diese sind eigentlich überall, und schnell haben Sie Ihren „Zuwachs" wieder verloren.

Die Grafik des Spiels ist sehr gut gemacht. Schnelle Reaktion und guter Überblick sind gefragt. Der Bürste und den Monstern auszuweichen ist kein Problem. Allerdings muß man einige Zeit im Bad herum-



wirbeln, bis man die neuen Seifenblasen zusammen hat. BUBBLE TROUBLE gehört sicherlich zu den besseren Spielen auf dem C-16 und sollte eigentlich in keiner Sammlung fehlen!

Martina Strack

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

tro per Feuerknopfdruck mitnehmen und anderweitig aufstellen kann. Zu Beginn des Spiels hat er auch ein Schirmchen, das ihn vor Tropfen eine Weile schützen kann. Wenn Sie mit ihm stehenbleiben, spricht er Sie an. Außerdem informiert er Sie, wenn er Hunger oder Durst hat. Er ißt von den Apfelresten und trinkt Tropfen, die aus den Wassergläsern fallen. Wenn er sich verletzt, sieht man in der Sprechblase einen fürchterlichen Fluch. Sterben kann er natürlich auch, z.B. dann, wenn er zu lange von den Ameisen traktiert wird. Befindet er sich an etwas seltsam aussehenden Kästen mit einem Rohr vornedran, dann erscheint ein ovaler Ausschnitt auf dem Screen, in dem sich verschiedene Dinge befinden. Die Anordnung kann mit dem Joystick verändert werden. Das Objekt, das sich jeweils über den Augen befindet, hält Nitro gerade in der Hand. Mit Feuerknopf wählt man es aus.In verschiedenen Taschen befinden sich einige Hilfsmittel, die Nitro gut gebrauchen kann. So kann er z.B. eine der Kerzen anzünden, wenn er das Streichholz aus einer der Taschen benutzt.

Vor Beginn des zweiten Versuchs sah ich mir eine Demonstration an, in der die aufzusammelnden Gegenstände sowie die Räume des Mülleimers gezeigt wurden. Die gewünschten Zutaten erhält Nitro durch Drücken des Feuerknopfes. Mit der Zeit kommt man dann schon dahinter, wie man welche Hindernisse bewältigen kann, so daß THE AMAZING SHRINKING MAN als „mittelschwer bis schwer" einzustufen ist. Natürlich gibt's, nachdem alle Zutaten gefunden wurden, auch noch einen zweiten Teil, in dem das Gegenmittel hergestellt werden muß. Dazu muß im Labor Licht gemacht werden. Die Geheimtinte, die die Formel preisgibt muß sichtbar gemacht, die Mixtur hergestellt werden und der Bunsenbrenner ist anzuzünden usw. Man kann sich wirklich für dieses etwas andere Hüpf- und Kletter-Spiel begeistern, da hier keine symmetrischen Wege vorgegeben sind. Der Sound kann mit der Zeit etwas an den Nerven zerren. Natürlich kann man ihn abstellen. Ebenfalls fehlt auch die Wahlmöglichkeit für Keyboard (selbstdefinierbar) oder Joystick nicht.

Fazit: Amüsante Thematik, gelungene Umsetzung!

Martina Strack



Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Wo ist die Prinzessin?

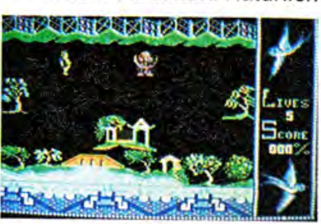
Programm: Willow Pattern, **System:** C-64/128, Schneider, Spectrum, **Preis:** Ca 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Leisuresoft, Dortmund; Joysoft, Köln.

Nicht mehr ganz neu, genau genommen schon fast drei Jahre alt, ist **FIREBIRDs WILLOW PATTERN,** das jetzt in der sogenannten „Silver Range" in England zum Preis von nicht ganz einem Kilo (das sind knapp zwei Pfund oder etwa 5,50 Mark) neuaufgelegt wurde. Ich habe mir für Sie WILLOW PATTERN's Commodore-Version eingehender angeschaut.



Das Programm ist eine Art Labyrinthspiel, in dem Sie Ihre Spielfigur durch ein schwer zu überschauendes System aus Gängen und Wegen dirigieren müssen. Der Held des Geschehens ist auf der Suche nach einer hübschen Prinzessin, die an einem unbekannten Ort gefangengehalten wird. Die Aufgabe ist also klar: Finden Sie die Prinzessin, befreien Sie sie, und entkommen Sie gemeinsam mit Ihrer hübschen Weggefährtin den Fängen Ihrer Häscher. Wenn Sie auf dem Rückweg alle Gefahren glücklich überstanden haben, gilt es schließlich, ein Boot zu besteigen (am linken Bildschirmrand), um Ihren Verfolgern ein für alle mal zu entfliehen.

An zahlreichen Stellen des Labyrinths befinden sich wertvolle und nützliche Gegenstände (Diamanten, Früchte, seltsame bunte „Ostereier" usw.), die Sie unbedingt mitnehmen sollten. Auch einen Schlüssel werden Sie entdecken, den Sie brauchen, um das Gefängnis der Prinzessin zu öffnen. Natürlich



kommen Sie an diese Dinge nicht so ohne weiteres heran, denn unterwegs werden sich Ihnen Samurai-Kämpfer in den Weg stellen, die von dem Vater der Prinzessin gedungen wurden. Diese Burschen sind bis an die Zähne bewaffnet, auf einen Kampf mit ihnen sollten Sie sich also gar nicht erst einlassen! Einige Ihrer Gegner (rot dargestellt) schleudern Ihnen Säbel entgegen, denen Sie unbedingt ausweichen müssen. Allerdings benötigen Sie zur Lösung Ihrer Aufgabe auch selbst dringend jede Menge Schwerter, deren Sie einige an verschiedenen Stellen des Labyrinths finden werden. Sie können jedoch auch Ihren Widersachern Säbel „abluchsen", wenn Sie Ihre Spielfigur ganz vorsichtig an den Gegner heranbewegen, diesen sein Schwert werfen lassen (aber Achtung: das macht er nur einmal!) und nun schleunigst das Weite suchen. Nach einigen „Metern" wird der Säbel zu Boden fallen und Sie können ihn nun aufnehmen, indem Sie die Spielfigur einfach darüberlaufen lassen. Es empfiehlt sich jedoch, nicht gleich alle Schwerter mitzunehmen (Sie können immer nur eins bei sich tragen), sondern sie für den späteren Einsatz liegen zu lassen.

An zahlreichen Stellen haben sich „blaue" (die Farbe ist gemeint, nicht der Zustand) Fein-

de postiert, die Ihnen den Weg versperren. Diese werfen nicht mit Schwertern, sind aber im Nahkampf nicht zu bezwingen. Um an ihnen vorbeizukommen, benötigen Sie selbst einen Säbel, den Sie Ihrem Feind durch Druck auf den Feuerknopf entgegenschleudern können. Seien Sie übrigens vorsichtig dabei: Das Schwert fliegt immer in die Richtung, in die Sie Ihre Spielfigur zuletzt bewegt haben; schleudern Sie den Säbel in eine falsche Richtung, so entschwindet er Ihren Augen, und Sie bekommen ihn nicht mehr wieder zurück.
Hin und wieder wird Sie Ihr Weg über Brücken führen; hier wird ein anderes Bild auf dem Monitor erscheinen. Sie sehen nun



Ihren Helden unter der Brücke auf einem Felsen mitten in einem reißenden Fluß stehen. Um Ihren Weg fortzusetzen, müssen Sie den Fluß überqueren, indem Sie die Spielfigur über drei andere Felsen ans andere Ufer springen lassen (Joystick nach rechts oder links und Feuerknopf drücken). Auf der Brücke haben sich drei Riesen niedergelassen (je einer über einem der Felsen), die mit ihren mächtigen Armen nach Ihnen grapschen. Ein Tip: Springen Sie genau dann zum nächsten Felsen, wenn der Riese über Ihnen seine Hand geschlossen hat! Haben Sie den Fluß überquert, so finden Sie sich in dem Labyrinth wieder. Ihren Score können Sie einer Prozentwertung im rechten Teil des Bildschirms entnehmen, wo auch die verbleibende Zahl Ihrer Leben (anfangs sind es fünf) abgelesen werden kann.
WILLOW PATTERN ist ein Spiel, das zum Zeitpunkt seiner Erstveröffentlichung sicher vielen anderen Programmen in puncto Originalität und Spielablauf einiges voraus hatte. Heute ist natürlich der allgemeine Standard erheblich gestiegen, so daß man WILLOW PATTERN keinesfalls als herausragend bezeichnen kann. Hinzu kommt, daß die Grafiken (auf dem Schneider übrigens besser als auf dem Commodore!), nicht sehr viel mehr als durchschnittliche Qualität erreichen. Was das Spiel jedoch dennoch empfehlenswert macht, sind seine Anforderungen an die Taktik des Spielers (beim Einsatz der Schwerter) und sein insgesamt recht hoher Unterhaltungswert. Die Aufgabe ist knifflig (aber mit einiger Geduld lösbar), das Geschehen abwechslungsreich und – nicht zuletzt – der Preis in Ordnung. Kann man kaufen!

Bernd Zimmermann

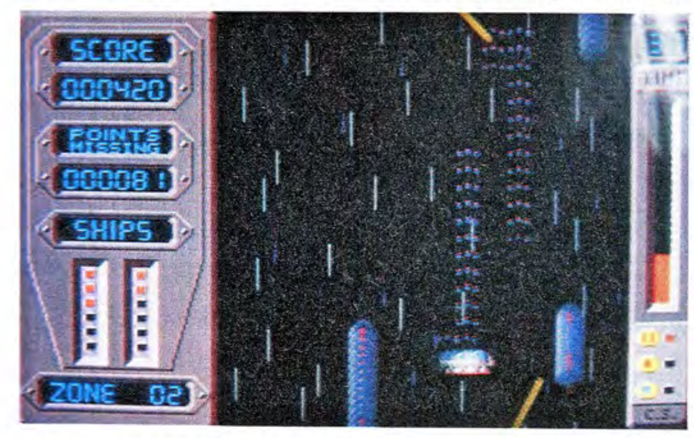
Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

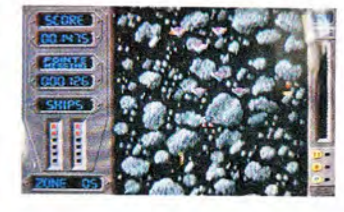
Action in Reinkultur

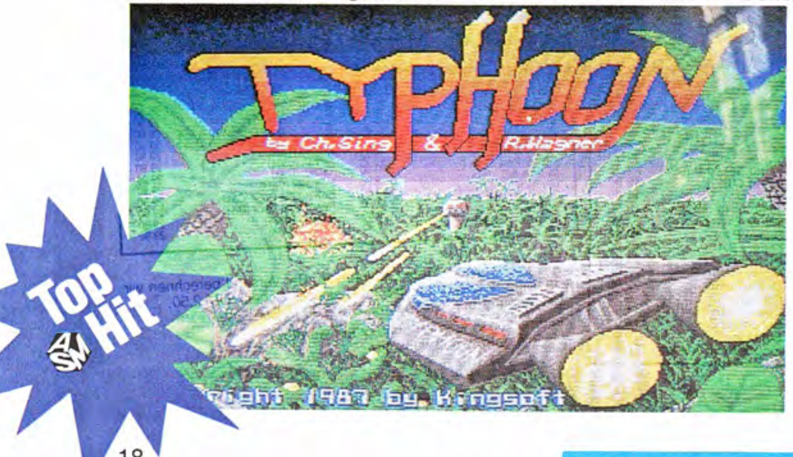
Programm: Typhoon, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 69 DM, **Hersteller:** Kingsoft/Gremlin Graphics.

Ach, was ist die Welt so schlecht. Da fliegt man ganz harmlos mit seinem Raumschiff in der Gegend rum, denkt sich nichts Böses, und was passiert? Natürlich, die gemeinen Aliens schießen einem um ein Haar den Hintern weg! Das lassen Sie sich als kühner Space-Pilot nicht gefallen. Sie schießen zurück! Und schon ist die schönste Ballerei im Gange, die ich bisher auf dem ST gesehen habe. Die Rede ist vom neusten **KINGSOFT/GREMLIN GRAPHICS**-Produkt mit dem Namen **TYPHOON.** Beim Spiel TYPHOON, das übrigens von deutschen Programmierern erstellt wurde, handelt es sich um ein reinrassiges Actionspiel mit horizontalem Scrolling. Daß dem Spieler bei TYPHOON einiges geboten wird, merkt man nicht zuletzt daran, daß zwei randvoll bespielte Disketten zum Lieferumfang gehören. Dies erhöht zwar die notwendige Ladezeit, dafür wird man aber durch eine wirklich gute Grafik und den tollen, digitalisierten Sound entschädigt. Überhaupt sieht man dem Spiel an, daß die Programmierer viel Liebe zum Detail aufgebracht haben. Die Sprites sind hervorragend animiert und sauber ausgearbeitet. Auch am Scrolling ist nichts auszusetzen. Die Landschaften, die man zu sehen bekommt, sind allesamt sehr gut ausgearbeitet. Es gibt bei diesem Spiel nur einen Schwachpunkt. Bei einigen der Hintergrundgrafiken nämlich sind die Angreifer und das Spielersprite nicht sehr gut zu erkennen. Zur Spielidee läßt sich naturgemäß, da es sich bei TYPHOON um ein Ballerspiel handelt, nicht allzuviel sagen. Bei der Spielmotivation allerdings, schneidet das Programm sehr gut ab. Es reizt einen ungemein, die Mengen von Sprites, die im Spiel Verwendung finden, zu sehen. Immer wenn man glaubt, man kennt alle Sorten von Angreifern, kommen garantiert neue. Auch uns ist es selbst nach längerer Spielzeit nicht gelungen, alle Arten von Angreifern zu sehen. Zusätzlich zu dem eigentlich schon guten Spiel haben die Programmierer einige Features mit ins Programm eingebaut, die in dieser Form und in diesem Umfang eher selten sind. So sieht man beispielsweiße während des gesamten Spiels oben rechts auf dem Bildschirm die derzeitige Plazierung in der High-Score-Liste, und auf der linken Seite wird angezeigt, wieviele Punkte den Spieler noch vom nächst höheren Platz trennen. Das motiviert natürlich zu ungeahnten Leistungen. Alles in allem kann man sagen, daß es sich bei TYPHOON um ein runherum gelungenes Programm handelt, das seinesgleichen sucht. Grafik, Sound, Scrolling und Spielmotivation können überzeugen. Auch der Preis geht in Ordnung. Kurz und Gut: Spitze!

O. Schmidt







Top Hit

Grafik:	10
Sound:	9
Spielablauf:	9
Motivation:	11
Preis/Leistung:	10

Kaum zu schaffen!

Programm: Wibstars, **System:** Spectrum, Schneider, Commodore, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** A'N'F'Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. Micro-Händler, Mönchengladbach , T.S. Datensysteme, Nürnberg (Spectrum).

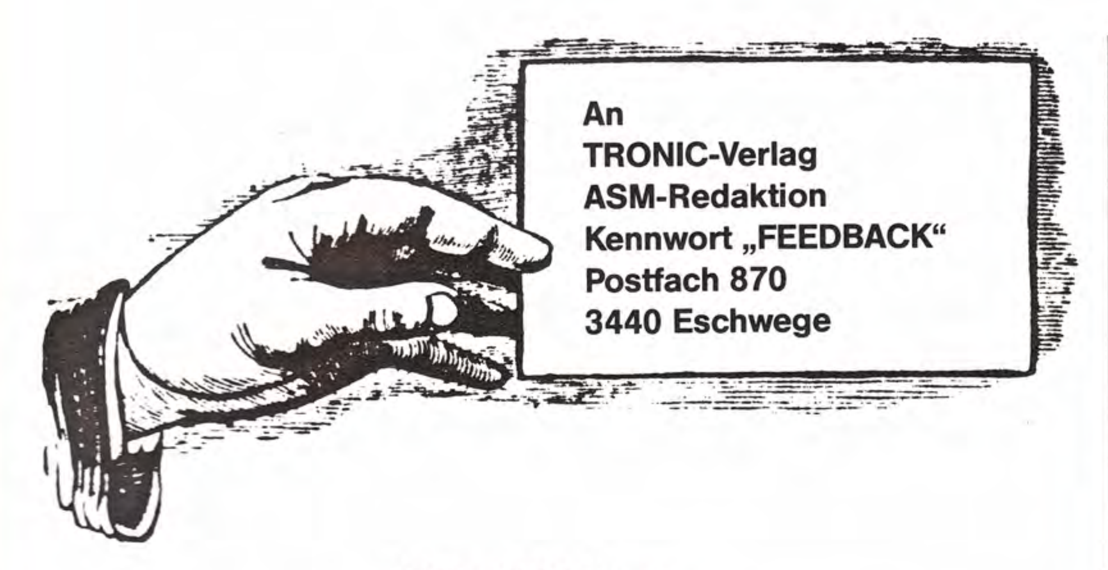
Eigentlich wollte ich auch schon mal Chef einer Softwarefirma sein, aber wenn es dann so zugeht wie bei **WIBSTARS** von **A'N'F'SOFTWARE,** na dann Prost Mahlzeit! Die Grundidee: Sie sind der Chef eines Softwaregeschäfts und müssen Software günstig ankaufen und an kleinere Firmen möglichst mit Profit abstoßen. Das läuft allerdings total anders ab, als ich es mir vorgestellt habe. Zunächst wird die Software, Kassetten oder Disketten, per Gabelstabler in einen Container befördert. Auch Computer (Marke Sinclair auch bei der Schneider-Version...) können gekauft werden. Natürlich hat der Spieler nur beschränkte Geldmittel: 200 englische Pfund sind sehr schnell ausgegeben! Als nächstes sieht man einen Aufzug nach unten fallen, ein kleines, aber bekanntes Männchen steigt aus (Die Spieler von Chuckie Egg 1+2 stammen ebenfalls von A'N'F' Software). Dieser kleine Wicht steigt nun in seinen LKW und muß nun die von oben herabfallenden vorher eingekauften Gegenstände einsammeln. Da geht schon mal einiges daneben. Deshalb mein Tip: Kaufen Sie anfangs nur wenig ein, denn was nicht aufgefangen wurde, belastet nur unnötig die Kasse! Dann folgt die Fahrt zu den Softwaregeschäften. Vor Ihnen fährt ein LKW, bei dem die hinteren Türen offenstehen und allerlei Gerümpel herausfällt. Und wie das nun mal im richtigen Leben so ist, kann dieses Gerümpel Schaden am eigenen LKW anrichten, der in einer Anzeige gleich dargestellt wird. Das wird ein teurer Spaß. Aber es fallen auch Kassetten, Disketten und manchmal auch ein Computer auf die Straße. Wenn nun nicht gerade ein Totalschaden am Wagen entstanden ist, dann kommt man auch irgendwann beim Händler an. Und jetzt beginnt das Unmögliche an dem Spiel. Die Gegenstände müssen vom Erdgeschoß in die obere rechte Ecke gebracht werden. Einfach, werden Sie sagen. Nahezu „unschaffbar" sage ich. Denn auf dem Weg dorthin befinden sich mehrere Fließbänder, Falltüren, Fäuste, die unsere Ware herunterwerfen und zerstören. Meiner Meinung nach ist das der wunde Punkt von WIBSTARS: Kein (halbwegs normaler) Mensch kann dieses Programm richtig durchspielen, da man die Gegenstände nicht verkaufen kann. Diese sind ja vorher zu Bruch gegangen. Damit endet die Firma und muß Konkurs anmelden. So habe ich mir das nicht vorgestellt: Mäßige Grafik mit einem miserablen Sound (was für Sound?) und ein etwas merkwürdiger Spielablauf. Dazu kommt noch der überhöhte Preis. Für ein „Low-Budget"-Spiel hätte die Programmqualität vielleicht noch gereicht, aber das war's dann auch schon. Meine Meinung: Vom Kauf ist abzuraten.



Stefan Swiergiel

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	1

Weitere Action Games auf S. 27



ASM-FEEDBACK

Liebe ASM-Leser,

wie jedesmal gibt's auch diesmal wieder Feedback auf Seite 19 ff. Recht interessante Stellungnahmen gab es zum Thema „Kriegsspiele“, von denen wir einige hier und in den nächsten Ausgaben veröffentlichen werden. Dies gilt übrigens auch für eine Reihe anderer Zuschriften, die wir diesmal aus Platzgründen nicht „mitnehmen“ konnten. Und jetzt, viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

„Unsinnige Berichte“

Als ich die erste ASM im Kaufhaus entdeckte, dachte ich mir, eine Zeitschrift nur für Software? Eine Super-Idee. Natürlich habe ich sie mir sofort gekauft. Als ich sie allerdings zuhause las, war ich erschrocken, was Ihr aus der Super-Idee gemacht habt: eine unübersichtliche Zeitschrift mit unsinnigen und vielen voreingenommenen Berichten. Auch finde ich, daß in Eurem Feedback verdächtig wenig negative Briefe sind, aber vielleicht bin ich ja wirklich der einzige, der Eure Zeitung nicht mag. Nun möchte ich auch einige Verbesserungsvorschläge machen: 1. Keine mehrspaltigen Berichte, 2. keine bunten Seiten, 3. Bewertungskästchen bis 20 Punkte (manche Spiele mit völlig unterschiedlicher Grafik haben beide 10 Punkte). 4. Den Bericht in zwei Teile unterteilen: Spiel-Beschreibung, Meinung der Tester, 5. ein schlichtes, übersichtliches Inhaltsverzeichnis ohne Bilder. 6. Als Überschriften über den Berichten nicht irgendwelche schwachsinnigen Sätze, die man erst versteht, wenn man den Bericht gelesen hat, sondern den richtigen Titel, 7. Stellt doch mal einen Layouter ein. Ich würde mich freuen, wenn Sie den einen oder anderen Vorschlag verwirklichen könnten.

Axel K.

(Anm. d. Red.: Wir bekommen tatsächlich kaum Briefe, in denen uns ein Leser mitteilt, daß er unsere Zeitschrift nicht mag. Die meisten mögen sie im großen und ganzen und haben nur an einigen Ecken und Enden was auszusetzen. Verbesserungsvorschläge, sofern Sie in das Konzept der Zeitschrift passen, nehmen wir gerne auf. Allerdings würden wir das von Dir vorgeschlagene „schlichte“ Inhaltsverzeichnis langweilig finden. Ebenso glauben wir, daß der ASM ein bißchen Farbe nicht schadet. Auch den Vorschlag, keine mehrspaltigen Berichte zu schreiben, finden wir einfach nicht gut. Erstens sind zu manchen Spielen längere Erklärungen einfach nötig und zweitens würde die Zeitschrift mit „genormten“ Artikelgrößen auch wieder ein bißchen langweiliger. Was die Grafik angeht, so kann völlig unterschiedliche Grafik mit je 10 Punkten bewertet werden, wenn sie von zwei verschiedenen Testern beurteilt wurde (9 oder 10 ist Ansichtssache) und natürlich, wenn sie auf unterschiedlichen Systemen bewertet wurde. Eine Grafik, die auf dem C-16 eine 10 erhält, würde auf dem C-64 vielleicht allenfalls 5 erhalten. Man muß die Bewertungen vor allem systemabhängig beurteilen! Zu dem Punkt Layout ist zu sagen, daß unsere Layouter sich sowohl an das Gesamtkonzept wie auch an die technischen Vorgaben halten müssen (z.B. Schwarz-weiß-Teil). Insgesamt möchten wir Deine Vorschläge erst mal zur Diskussion stellen. Was halten andere Leser davon?)

„Spiel des Monats“

Ich habe vor ca. acht Monaten an einem Kiosk ein Computermagazin gesehen. Dies entpuppte sich als „aktueller Software Markt“. Sofort war ich von dieser Zeitschrift begeistert. Dieses Magazin schließt mir nun die Softwarefragen. Ohne Zweifel ist es für mich die beste Softwarezeitschrift. Sie ist mit allem ausgestattet... Was will man mehr? Auch finde ich es gut, daß Ihr keine Listings abdruckt, denn die findet man genug in den anderen Computerzeitschriften. Endlich ist die Zeitschrift da, von der so viel träumten. Auch habe ich gemerkt, daß die einzelnen Teile besser gegliedert sind. In der Ausgabe 2 Februar habe ich die Rubrik Sport-Kaleidoskop entdeckt. Mir gefällt sie sehr gut. Auch die Punktwertung hat sich verbessert. Die ASM wird immer besser. Ich sehe auch schon den Tag, wo ich sie kaufen werden. Ha ha ha (Joke/Witz). Nein, jetzt ernsthaft, ich bin Abonnent der ASM und bin stolz darauf. Doch gibt es noch kleine Mängel. Nämlich würde ich es gut finden, wenn es noch eine zusätzliche Rubrik geben würde mit dem Namen: „Spiel des Monats...“ Ein Problem sind auch die Spiele ohne Bildschirmfoto. Was nützt es denn, wenn das Spiel an Grafikbewertung eine 10 bekommt. An Ihrer Stelle würde ich bis nächsten Monat damit warten und in der nächsten Ausgabe darüber berichten....

Christian Hardmeyer, Therwil, Schweiz

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Dein Lob. Was das „Spiel des Monats“ angeht, so sind bisher dazu sehr unterschiedliche Ansichten eingegangen. Es wurde bisher nicht sehr oft gewünscht. Wir fragen aber gerne unsere Leser noch mal. Schreibt uns! Was haltet Ihr davon? Dasselbe gilt auch für das Thema Bildschirmfotos. Was ist besser: Aktuell zu sein, und ein Programm, das uns buchstäblich in der letzten Sekunde auf den Tisch flattert, auch ohne Foto noch mitzunehmen oder mit Foto, dafür aber praktisch schon „von gestern“ zu sein?)

„Stellungnahme"

..nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich möchte gerne Stellung nehmen zu dem Leserbrief von „Richard Weissnicht" (welch phantasievolle Namensgebung) aus Ausgabe 2/87. Es ist sicher richtig, daß die Preise mancher Softwarehäuser als für Jugendliche (woraus ja ein Großteil der potentiellen Käufer besteht) zu hoch zu bezeichnen sind, obwohl die Preise ja schon im Vergleich zu vor zwei Jahren sehr stark gesenkt wurden. Preise von um die 50 DM, die meist für die Diskettenversionen bestimmter Programme gezahlt werden müssen, sind angesichts der vielen Floppy-Besitzer nicht gerade fair, denn im Gegensatz zu Großbritannien ist Deutschland ja weitaus mehr diskettenorientiert. Unverständlich sind mir auch die zuweilen frappierenden Preisunterschiede zwischen Cassetten- u. Diskettenversion. Vollkommen „schwachsinnig", um einmal in „Herrn Weissnichts" Ausdrucksweise zu bleiben, ist aber meiner Meinung nach seine Beschwerde über die heutigen Programmierer, die angeblich zu wenig Phantasie hätten. Warum, bitteschön, sollte sich noch irgendjemand Tag für Tag den Kopf zerbrechen, was man noch anders, was man noch besser machen könnte, nur damit dann solche „Typen" (entschuldigen Sie den Ausdruck) wie dieser oberschlaue Herr „Weissnicht" kommen, und den Programmierern die Früchte Ihrer Arbeit, sprich den Gewinn aus den Umsatzbeteiligungen, nehmen, weil sie die Spiele einfach kopieren! Das wäre in meinen Augen genauso, als ob ein Dieb nach einem Einbruch dem Hausbesitzer vorwirft, er hätte zu wenig Wertsachen in seinem Haus gehabt! Außerdem kann mein bei „Split Personalities" doch wohl wirklich nicht von einer alten Spielidee sprechen!? Wenn dieses Spiel nichts Neues ist, was bitteschön, denn sonst??? Mag sein, daß Leute wie „Richard Weissnicht" größere Freude am Eliminieren von außerirdischen Armeen haben, dann darf er sich allerdings nicht über ein Spiel beschweren, bei dem man auch ein bißchen denken muß, wenn das nicht seine Stärke ist. So, fürs erste habe ich jetzt genug Dampf abgelassen. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie meinen Brief im ASM abdrucken würden, zumindest auszugsweise.

Markus Schmitz, Bad Breisig

„Kriegsspiele"

Ich las im letzten Heft einige Meinungen zum Thema Kriegsspiele. Mich hat bisher die meist kritische Stellungnahme Ihrer Mitarbeiter zu solchen Programmen gefreut, spricht dies doch für ein gesundes Verantwortungsbewußtsein der Redaktion, das einigen Software-Herstellern offenbar abgeht. Was nun die Kommentare betrifft, die Gewaltspiele befürworten (vor allem die subtileren, da deren Hintergrund nicht ohne weiteres erkennbar ist), so spricht aus ihnen zweifelsohne die Unreife ihrer Verfasser, die, wenn von „Voreingenommenheit" und „Subjektivität" geredet wird, doch stark auf deren Jugend u. Unerfahrenheit schließen läßt. Wenn auch der Großteil Ihrer Leserschaft von Kindern und Jugendlichen gebildet wird, die auch bei Computerprogrammen oft ihr Hauptinteresse auf „Ballerei" und Action legen, was durchaus normal ist, so sollten Sie doch zukünftig nicht zuviel Konzessionen an diese Altersgruppe machen, sondern auch die sicherlich zahlreich vorhandenen älteren und etwas anspruchsvolleren, sprich reiferen Leser nicht aus den Augen verlieren, die wie ich die ASM hauptsächlich des letzten Viertels der Zeischrift wegen kaufen, die aber auch gern mal in die „Unterhaltungsseiten" schauen, vor allem, wenn die Kommentare zu den Programmen humorvoll u. unterhaltend geschrieben sind, die aber auch stutzen würden, wenn über eindeutig kriegerische und gewaltverherrlichende Software gesprochen würde, als handele es sich um die Besprechung eines Kaffeekränzchens mit Schießeinlage, ohne daß in einem abschließenden Begleittext kritisch auf den Gesamteindruck hingewiesen wird. Was hier als Voreingenommenheit bezeichnet wird, ist die Objektivität von Testern, die den Kinderschuhen entwachsen sind. Es ist sicher richtig, daß Computerprogramme in ihren Auswirkungen auf labile Charaktere nicht so schädigend wirken, wie z.B. Video-Filme, da der Realitätsbezug der Computergrafik doch noch stark eingeschränkt ist, auch wenn hier beim „Töten" selbst Hand angelegt wird, im Gegensatz zu Gewaltfilmen, die in Ihrer Eindringlichkeit u. des. direkten Bezuges zur Wirklichkeit wegen wesentlich intensiver beeinflussend wirken. Niemand wird die Bedeutung des Films als Propagandamittel leugnen können. Vor einer Verharmlosung von geschmacklich minderwertiger Software sei aber gewarnt, wird doch die Programmiertechnik ständig ausgefeilter u. die Spiele werden immer „wirklichkeitsnäher". Übrigens halte ich von der sogenannten „schwarzen Liste" wenig. Verbote wecken die Neugier und haben meist gegenteilige Wirkung, wie der Video-Markt eindringlich zeigt; der Schwarzhandel mit indizierten Filmen blüht. Nichtsdestoweniger sollte gerade eine Zeitschrift wie die Ihre, die ja auch eine gewisse Mitverantwortung bei der Verbreitung von Software, auch von bedenklicher, trägt, nicht müde werden, vor einer „Umweltverschmutzung" durch einige Vertreter dieses neuen und zukunftsträchtigen Mediums zu warnen u. ihre kritische Stimme dort zu erheben, wo Profitstreben über die Grenzen von Anstand u. gutem Geschmack hinausgeht. In diesem Sinne: Machen Sie weiter so! Ihre Zeitschrift ist gut, interessant u. informativ gestaltet, auch aus der Sicht eines „älteren Semesters", und sie kann durch eine distanzierte und wache Berichterstattung nur weiter gewinnen.

Reinhard Brumm, Flensburg-Mürwik

„Überblick"

Ich finde Ihr Heft super! Der Softwareüberblick, der durch ASM gegeben wird, ist gerade für Österreich wichtig, da wir kaum Softwareversandhäuser haben und sonst Software sehr spät oder gar nicht bekommen. Durch die Game-over-Seite wird es auch uns möglich, direkt vom Hersteller Programme zu bestellen. So, das war genug des Lobes, jetzt ein wenig Kritik: Einige Berichte könnten viel sachlicher geschrieben sein! Der Bericht über „Legend of Kage" drängt dem Leser direkt die Meinung, das Spiel sei schwach, auf...

Bernhard Maier, Gießhübl, Österreich

(Anm. d. Red.: Deine „eigentlichen" Fragen können wir leider nicht beantworten, da wir selbst nicht wissen, was aus welchen „Clubs" wird. Zu „Legend of Kage" ist nur zu sagen, daß wir das Spiel in der gesamten Redaktion gesehen hatten und schlecht fanden! Der Eindruck, daß dieses Spiel „schwach" sei, war also durchaus gewollt.)

„Gesponsert?"

Aus Ihrem Bericht über das Adventure „Mission X-14" in der ASM-Ausgabe Nr. 2...konnte ich entnehmen, daß Sie es nur bis zum Wachmann geschafft haben. Deshalb meine Frage: Haben Sie schon versucht, ob der Wachmann durch Geld zu bestechen ist, und ob er dann den Weg freigibt. Bitte teilen Sie mir das Ergebnis schriftlich mit, da ich dieses Spiel nicht besitze, es aber in Betracht ziehe, es mir zu kaufen. Durch die farbliche Absetzung Ihrer Berichte ist Ihre Zeitschrift sehr überschaubar. Besonders gut finde ich Ihre Kontaktadressen am Schluß jeder Ausgabe, da sie es Privatpersonen ermöglichen, an Informationen zu kommen. Schlechter finde ich allerdings, daß die Adventure- und Simulationsspiele zu kurz kommen (was nicht Ihre Schuld sein muß), während die Action-Games viel zu lang sind. Dies ist meine persönliche Meinung. Andere Leute denken bestimmt anders. Mir gehen Baller- und Action-Games auf den Geist (es gibt auch Außnahmen). In der Secret Service-Ecke kommen mir die Adventure-Programme auch zu kurz. Kann man das nicht besser machen? Zum Schluß (leider) noch eine Kritik: Die Werbung in der ASM ist von sowenig Firmen, daß der Eindruck entsteht, Sie würden gesponsert. Stimmt das? Noch ein Tip: Macht weiter so, allerdings sollten auch Änderungswünsche von Lesern stark beachtet werden.

Bernd Brämer, Sontra

(Anm. d. Red.: Zum ersten Punkt: Bei Mission X-14 haben wir tatsächlich alles versucht, den Wachmann zu bestechen usw. Leider wollte er von uns nichts haben und hat auch den Weg nicht freigegeben. Wer weiß, was man ihm anbieten muß? Zu den Adventures: Wir versuchen alle „Geschmacksrichtungen" zu berücksichtigen. Natürlich auch die Strategie- und Adventure-Freaks. Letztere dürften noch etwas mehr vertreten sein, als Strategie-Freunde. Wir glauben auch, daß die Adventures im Secret Service und nicht zuletzt bei der Kopfnuß ganz gut vertreten sind. Was den letzten Kritikpunkt betrifft, so können wir ganz klar „nein" sagen, wir werden nicht gesponsert! Daß nicht mehr Firmen bei uns Anzeigen schalten, liegt wohl an den Unternehmen selbst. Die Möglichkeit, eine Anzeige zu schalten, steht jeder Firma offen. Allerdings wurde es auch von vielen Lesern begrüßt, daß die ASM nicht mit Anzeigen „gepflastert" ist.)

„Power without the service!"

Der Name Atari wird ja oftmals mit „Power without the price" substituiert (Dank guter Werbung). Ich würde vielmehr sagen: „Power without the service"!
Anfang November streikte mein geliebter Farbmonitor (org. Atari). Da die Garantiezeit noch nicht abgelaufen war, schickte ich ihn zum Händler zurück. Der konnte ihn jedoch nicht reparieren und schickte ihn an Atari. Es sollte gar nicht lange dauern. Sechs Wochen vergingen. Ich rief beim Händler an. Man sagte mir, es hätte ein paar Probleme gegeben, der Monitor sei aber spätestens Anfang Januar fertig. Ich wartete. Als sich wieder nichts tat, rief ich noch einmal an. Diesmal meinte man, es gäbe doch größere Probleme, sicherte mir aber zu, den Monitor Mitte Januar in den Händen zu halten. Frohen Mutes wartete ich – nichts geschah. Ich rief wieder an. Man versicherte mir ebenfalls, es könne nicht mehr lange dauern (laut Atari).
Mitte Februar rief ich abermals an. Man habe bei Atari angerufen, sei jedoch unfreundlich zurückgewiesen worden mit den Worten, es gäbe noch andere Sachen zu reparieren, und man solle sich gedulden, bis der Monitor an der Reihe wäre. Ich warte noch heute auf meinen Monitor. Ohne ihn kann ich viele Programme nicht ausführen, was besonders ärgerlich ist, zumal zu Weihnachten gute Action-Spiele dazugekommen sind. Ich finde es daher von der Firma Atari unverantwortlich, mit aller Gewalt neue Modelle zu entwickeln und dabei den Service auf der Strecke zu lassen. Mein nächster Computer wird garantiert kein Atari sein.

Andre Kuhn, Radevormwald

„Pfad der Besserung"

Ich muß sagen, Ihr bewegt Euch auf dem Pfad der Besserung: Wenn Ihr noch etwas weitergliedert (Sportkaleidoskop, Denk(-)mal, Adventurecorner...), dann könntet Ihr es noch zur absoluten Übersichtlichkeit bringen. Auch die „Kopfnuß" ist echt als gut zu bezeichnen. Mit der Bewertung der einzelnen Games bin ich ebenfalls zufrieden (vor allem mit der neuen), wenn man mal von so Schnitzern wie 1942 (gähn) absieht...falls es noch weitere Fans von Action in Reinkultur gibt, so könnten sie mir doch zwecks High-Score- und Spieltaktikaustausch mal schreiben...

Bodo Pfannenschwarz, Hauptstr. 8, 7107 Nordheim

„Rüge"

...So, jetzt noch 'ne Rüge: Ihr von der ASM tut zwar überdurchschnittlich viel für den Spectrum, aber das ist leider immer noch zu wenig. Leute, macht's noch besser. Laßt Euch von niemandem entmutigen, sondern macht weiter so (das hört Ihr sicher auch mehr als einmal am Tag), und bitte bringt nicht so 'ne Ordnung in Euer Blatt, das ist ungemütlich. Laßt das Chaos, da ließt man die ASM doppelt so oft. Einen Gruß an alle Spectrum-Freaks

Jan Mittelstaedt, Konstanz



„Zusammenhalten"

Jedesmal, wenn ich Euer Feedback lese, beschleicht mich so ein dumpfes Gefühl. Also, ich lese den ersten Brief: ein Atari-User flucht über den C-64-Benutzer, weil es für diesen Computer mehr Software gibt. Zweiter Brief: ein Spectrum-User fährt über alle anderen Computer her. Dritter Brief: ein C-64er schreit nach noch mehr Software. Ich finde, das genügt! Warum sind alle Computerbesitzer gegeneinander und gönnen einander überhaupt nichts? Ich finde das BLÖD! Wir Computer-Freaks sollten besser zusammenhalten, als uns zu bekriegen. Zusammen erreichen wir sicher mehr, sei jetzt das wegen zu hohen Preisen oder Cracker-Problem oder wegen sonstwas. Aufruf an alle User, Gamer und Freaks: Beschimpft und beneidet Euch nicht länger, sondern haltet zusammen!! Kritik an Eurem Magazin: Erstmal, ich finde Eure Zeitschrift sehr gut. Zu Eurer Darstellung und zu Eurer Bewertung möchte ich keine Kritik anbringen, weil keine nötig ist. Zur Verteilung der Schwerpunkte allerdings hätte ich schon etwas vorzubringen: Ich finde in Eurem Heft, je länger, je mehr Spiele. Ich würde mich aber mehr für Anwender- und Musikprogramme interessieren. Meine Bitte: Mehr Anwender- und Musikprogramme!

Melchior Zingg, Spiez, Schweiz

„Amiga-Fan"

...Leidartikel für und wider einen Computer sind ganz lustig: aber ich möchte auch meinen, nicht ganz objektiven Senf, dazugeben: C-64: der beste Spiel-Computer schlechthin, neuerdings als Drukker-Interface für den Amiga anschließbar. Spectrum: zum Spielen nicht schlecht, aber Dank der „Gummitastatur als Türstopper besser", außerdem gibts einen Taschenrechner auch auf der Workbench. Schneider: auch nicht schlecht (vor allem bunt!), aber aus Joghurt-Becher-Plastik. Atari (8-Bit): netter Computer mit Aschenbecherschlitz mit Doppelfunktion: abaschen und Module zum Spielen aufnehmen. Atari ST (jetzt oder nie!): Dieser Computer wird Dank des keilförmigen Designs den Spectrum als Türstopper ersetzen. Außerdem: diese Systemabstürze, nach denen man die Uhr stellen kann, müßten/sollten/dürften nicht sein. Bitter fragen sich die Atarianer, was ist das? Power without the Price – ach was! Man kann mir jetzt entgegnen, „ist der blöd", oder sowas. Aber meine Antwort darauf wird lauten: Wozu objektiv sein; man entscheidet sich für einen der vielen Computer mit Haut und Haaren oder garnicht! Man kann mir sagen, der ST kommt modifiziert heraus, abgesetzte Tastatur (wie der AMIGA), mit 32-Bit-Prozessor (wie der AMIGA) etc. Aber wozu die ganzen eigenen Basteleien, bis der Atari fehlerfrei läuft; ach ja, ich vergaß: Power without the Prize.
Warum diese Hetze auf Atari?
A: Ich mag die Machenschaften des Jack Tramiels nicht (reinste Volksverdummung). B: (der wichtige Punkt) mir geht es furchtbar auf die Nerven, daß der Atari (im Grunde eine nicht ausgereifte Maschine: jeder zweite 1040 wird umgetauscht) so gepuscht wird und Ihr Euch da so reinhängt. Daß es zur Zeit mehr Software gibt oder geben soll, kann daran liegen, daß der Atari etwas Vorsprung in Deutschland besitzt. Als Leser solcher Magazine und Besitzer eines AMIGAs kommt man sich vereimert vor; man hat die zur Zeit „geilste" Maschine auf Erden (im Heimbereich!), sieht Spiele (Defender of the Crown), die alles bis dahin dagewesene in den Schatten stellen, und alle Welt versucht mich davon zu überzeugen, daß ICH (ausgerechnet ich, warum nicht alle Atarianer?) den falschen Computer gekauft habe. PAH! Als Spiele-Magazin sollte man bedenken, ob man objektiv Spiele testet, für alle Computer, oder ob man sich sponsern läßt von bestimmten Computerherstellern... Ihr solltet Euch überlegen, ob Ihr Euren „eigenen" Stil sucht, oder weiterhin den anderen über die Schultern schaut. Aber eins ist sicher: vom eigenen Stil seid Ihr gar nicht so weit entfernt.

Dirk Lübbe, Osnabrück

(Anm. d. Red.: Lieber Dirk, eigentlich hatten wir gedacht, wir hätten Ihn schon gefunden, den eigenen Stil. Um so tröstlicher ist es, daß Du uns Chancen einräumst, ihn bald zu finden. Zweiter Punkt: Wir brauchten gar nicht so lange zu überlegen, ob wir uns sponsern lassen oder für alle Computer Spiele testen. Wir halten unser Magazin für alle (aber auch wirklich alle, einschließlich Dragon und Enterprise) offen, und – wir werden von nichts und niemandem gesponsert!!! Vielleicht melden sich ja auch einige Atarianer mal ganz subjektiv auf Deine hier wiedergegebenen Ansichten. Aber keine Sorge, wir werden auf den Amiga genauso „einsteigen" wie auf den Atari ST.)

„Empörung"

(Anm. d. Red.: Der Verfasser des nachstehenden Leserbriefes nahm sehr „engagiert" zum Brief von Hans Ippisch (ASM 3/87) Stellung. Da es für alles (auch persönliche Angriffe) Grenzen gibt, haben wir die Kraftausdrücke durch XXX ersetzt.)
... muß ich meine Empörung aussprechen. Und zwar las ich in dem Feedback (ASM 3/87), was da dieser XXX von Hans Ippisch Euch vorwarf! Müßt Ihr Euch das gefallen lassen??? Am meisten regte mich das mit der Raubkopie von Uridium auf! Der XXX hat wohl XXX. Dieser XXX sollte lieber selbst mal so 'ne gute Zeitschrift machen, anstatt so stark rumzumeckern! Außerdem ist er ein großer Angeber! Wen interessiert es denn, ob er „Soldier" programmiert hat, oder nicht....wollte ich noch sagen, daß Eure Zeitschrift so super ist, und sie es auch bleiben sollte! ASM Forever!!!

Prince, WCG

„Krieg kaum als Spielthema geeignet"

Ich möchte hiermit meine Meinung zu dem Leserbrief von Rainer Duvel aus Heft 2/87 verbreiten.
Ich finde es sehr gut, daß ihr genau das schreibt, was ihr denkt, und nicht das, was einige Leser von Euch lesen wollen. Bestimmt finden viele Eurer Leser gerade Eure offene Schreibweise sehr gut. Das beweisen auch viele Leserbriefe. Desweiteren finde ich gerade auch den Krieg nicht gerade dazu geeignet, daraus ein Spiel zu machen. Auch möchte ich noch dazu sagen, daß Ihr Euch zwar offen gegen Kriegsspiele aussprecht, aber deshalb diese trotzdem nicht, wie Rainer Duvel behauptet, „in den Dreck zieht". Auch finde ich es richtig, wenn Ihr sagt, daß Kriegsspiele den Krieg verherrlichen. Nun zu der Frage, ob solche Spiele für Jugendliche gefährlich sind. Der Meinung von Rainer Duvel nach zu schließen, ist er selbst noch Jugendlicher und spielt gerne Kriegsspiele. Man kann die Frage, ob Kriegsspiele jugendgefährdend sind, nicht einfach mit Ja oder Nein beantworten. Es kommt sicherlich zu einem sehr großen Teil auf den Jugendlichen an. Ist er z.B. sehr labil, kann ein Kriegsspiel für ihn doch erheblich gefährdend sein. Dies ist natürlich nicht bei allen Jugendlichen der Fall. Es gibt auch eben Jugendliche, denen solche Spiele nichts ausmachen, und die einfach denken, es ist ja nur ein Sprite, das da „getötet" wird. Die meisten Personen solllen ja angeblich Kriegsspiele spielen, damit sie sich entspannen können. Nun haben aber Wissenschaftler festgestellt, daß man sich während eines solchen Spiels nicht entspannt, sondern anspannt, also genau das Gegenteil von dem bewirkt, was man also bewirken will. Im übrigen bin auch der Meinung, daß man mit solchen Spielen doch Agressionen aufbaut. Und wenn man Agressionen aufbaut, muß man sie auch wieder abbauen, und da der Computer auf die Dauer dafür zu teuer ist, muß man etwas anderes finden. Da könnten doch vielleicht irgendwelche Mitmenschen als „Prellbock" dienen. Aber es soll ja auch Menschen geben, die gerne sehen, wenn ein Mensch zusammengeschlagen wird. Und ob das aber dem Opfer gefällt, ist eine andere Frage.
Nun zu einem weiteren Satz aus dem Leserbrief von Rainer Duvel, der folgendes schreibt: „Eine objektive Berichterstattung wäre für die Zukunft angebracht". Ich finde, daß man mit einer objektiven Berichterstattung nicht soviel anfangen kann, wie mit einer subjektiven. Wenn ich da die Spiele-Tests von anderen Zeitschriften vergleiche, komme ich immer zu demselben Schluß, nämliche, daß ich mit Euren Spiele-Tests doch viel mehr anfangen kann, mich danach entscheide und bisher auch nie von Euch bzw. Eurer Meinung und Berichterstattung enttäuscht worden bin. Übrigens würde ich auch sagen, daß man doch die Bewertungskästchen eindeutig als objektiv bezeichnen kann.....

Jürgen Henning, Bietigheim-Bissingen

„Tass Times"

Betrifft das getestete Programm Tass Times in Tonetown (Atari ST und Amiga Version)
Diese Versionen sind vollkommen in Ordnung, man kann nur nichts speichern, da die Originaldiskette(n) schreibgeschützt sind. Das läßt sich aber einfach beheben. An der rechten oberen Ecke befindet sich ein Plättchen, unterhalb dieses Plättchens befindet sich ein quadratisches Loch. Wenn dieses Loch offen ist, ist die Diskette geschützt. Sie müssen also nur das Plättchen nach unten ziehen, so daß das Loch verdeckt ist. Sollte dieser Schieber fehlen, kann man das Loch auch mit Isolierband überkleben. Jetzt arbeitet das Programm wie in der Anleitung beschrieben. Es wäre angebracht, die Softwarefirmen darauf aufmerksam zu machen, daß die Programme, die auf Diskette schreiben, von Haus aus nicht mit einem Schreibschutz versehen werden oder das im Handbuch eine entsprechende Anmerkung enthalten ist.

Roland Pelzer, Düren-Birgel

(Anm. d. Red.: Danke für den Tip!)

„Hinter Pixels versteckt"

Ich war ein wenig betürzt, als ich den Leserbrief von Rainer Duvel in der ASM gelesen habe. Wer Euch vorwirft, eine „krankhafte Abneigung gegen sog. Kriegsspiele" zu haben und eine „objektivere Berichterstattung" über dieses Spiel-Genre fordert, disqualifiziert sich mit solchen Äußerungen doch schon selbst. Kriegsspiele stellen Krieg dar, sei er auch noch so abstrahiert, und jeder, der ein bißchen mitdenkt, ist sich bewußt, was da hinter Pixels und Bits versteckt abläuft, nämlich der Krieg mit allem Leid, das er verursacht. Manchmal kommt sogar noch der Versuch einer politischen Indoktrination hinzu (wie z.B. bei „Raid over Moskau"). Über Spiele einer solchen Thematik kann man nicht objektiv berichten, man darf es nicht einmal. Solche Handlungen sind zu verurteilen, und das habt Ihr in Euren Reviews meistens auch gut gemacht...Nach Abschluß der Schule werde ich den Kriegsdienst verweigern. Ich glaube, daß so deutlich wird, daß ich es ablehne, Kriegsspiele wie „Green Beret", „Commando", „Silent Service" etc. etc. zu kaufen oder gar zu „spielen" Fazit also, Nur weiter so! Das gilt auch für den Rest Eurer Zeitschrift.

Wolfram Wiese, Emden

„Sparte bilden"

Interessant finde ich jedoch eine Diskussion um sogenannte indizierte Spiele (Green beret, Rambo etc.) bzw. deren Wert und Sinn. In der Bewertung solcher Spiele gibt es ja bei Euch auch gewisse Schwierigkeiten, wenn es darum geht, an sich gut programmierte Software in Relation zu deren verwerflichen Inhalt zu bringen. Ich meine, man sollte bei derartigen Spielen vordergründig die Leistungsfähigkeit des Programmes sehen, um wenigstens den Leuten, die auf solche Spiele stehen, möglichst objektiv zur Kaufentscheidung zu helfen. Von den andauernden persönlichen Kommentaren sollte man Abstand nehmen und besser mal eine redaktionelle Meinung zu solchen Spielen veröffentlichen, um fortan nur noch den Wert an sich in der Sparte indizierter oder gefährdeter Spiele zu publizieren. Ansonsten macht weiter so...

Andreas Borchmann, Linden

Unsere Leser haben entschieden!

Das Ergebnis steht fest, die ASM-Leser haben die 30 besten Computerprogramme des Jahres 1986 „bestimmt"! Unter den zahlreichen Einsendungen (vielen herzlichen Dank!) haben wir die 30 Gewinner eines ASM-Jahres-Abos ermittelt, die wir hier bekanntgeben. Die „JAHRES-HITPARADE" sieht so aus:

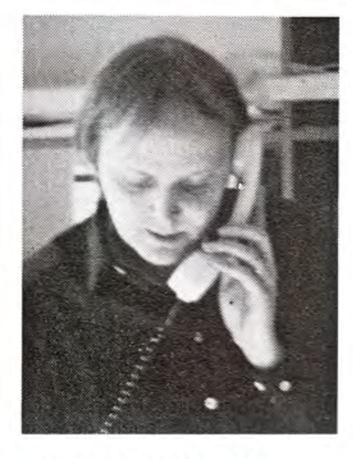
Je ein ASM-Abo geht an:

Dirk Spiegelhalter, Tallerdstr. 18, 7730 VS-Villingen, Martin Buthmann, Rehhorst 32, 2420 Eutin, Michael Breitenfellner, Veilchenweg 17, 8900 Augsburg 21, Andreas Stein, Stoeckenerstr. 13, 3000 Hannover 21, Richard van Ess, Liegnitzerstr. 11, 7400 Tübingen, Manfred Schierloh, Lose Bark 3, 2820 Bremen 71, Andreas Birkenberger, Scheffelstr. 4, 7827 Löffingen, Michael Anschütz, Wennigserstr. 22, 3007 Gehrden 1, Bernhard Lutz, Hammerstr. 35, 6729 Bellheim, D. Hastenrath, Friedhofstr. 12, 6072 Dreieich, Erich Berlin jun., Auf den Helen 4, 3040 Soltau, Lars Reichert, Bei der Pilzbuche 49, 7900 Ulm, Mathias Taube, Wulfsche Kehre 7, 2359 Henstedt-Ulzburg 3, Guido Rosenstihl, Sandheiderstr. 203, 4006 Erkrath, Stefan Lambert, Am Lachgraben 33, 6230 Frankfurt 80, Michael Busch, VonSchönau-Str. 5, 7867 Wehr, Lutz Selle, Stiefmütterchenweg 30, 2000 Hamburg 52, Markus Sigl, Stettiner Str. 62, 6553 Sobernheim, Carlo Schmidt, Buckower Damm 185, 1000 Berlin 47, Christian Burk, Am Habichtefang 24, 3590 Bad Wildungen, Stefan Narjes, Dorfstr. 44, 2725 Bothel, Thomas Pinkofsky, Gerd-Meyer-Weg 3C, 1000 Berlin 42, Klaus Schmidt, Prilhofweg 11, 8300 Landshut, Burkhard Rehrmann, Großeneder 117, 3532 Borgentreich, Ralf Nötzel, Heckenweg 20, 4330 Mülheim/Ruhr 13, Martin Luschin, Rilkeweg 2, 7552 Durmersheim, Andreas Klumpp, Bahnhofstr. 20, 68 41 Riedrode, Thomas Schreiber, Magdalenenstr. 2, 4100 Duisburg 12.

1. *Leaderboard (U.S. Gold) 948 Stimmen*
2. *World Games (U.S. Gold) 830 Stimmen*
3. *Uridium (Hewson) 571 Stimmen*
4. *Super Cycle (U.S. Gold) 526 Stimmen*
5. *Trivial Pursuit (Domark) 414 Stimmen*
6. *International Karate (Sytem 3) 368 Stimmen*
7. *Jack the Nipper (Gremlin) 362 Stimmen*
8. *Bomb Jack (Elite) 279 Stimmen*
9. *Tau Ceti (CRL) 271 Stimmen*
10. *Yie Ar Kung-Fu (Imagine) 234 Stimmen*
11. *The Pawn (Rainbird) 233 Stimmen*
12. *Ghosts 'n' Goblins (Elite) 232 Stimmen*
13. *Little Computer People (Activision) 220 Stimmen*
14. *Infiltrator (U.S. Gold) 197 Stimmen*
15. *Murder on the Mississippi (Activision) 188 Stimmen*
16. *Antiriad (Palace Software) 161 Stimmen*
17. *Mission Elevator (Micropool) 158 Stimmen*
18. *Samantha Fox Strip Poker (Martech) 152 Stimmen*
19. *Borrowed Time (Activision) 143 Stimmen*
20. *Herz von Afrika (Ariolasoft) 142 Stimmen*
21. *Green Beret (Imagine) 141 Stimmen*
22. *Silent Service (U.S. Gold) 139 Stimmen*
23. *Batman (Ocean) 133 Stimmen*
24. *Winter Olympiade (Kingsoft) 120 Stimmen*
25. *Saboteur (Durell) 118 Stimmen*
26. *Dragon's Lair (Software Projects) 117 Stimmen*
27. *Kane (Mastertronic) 103 Stimmen*
28. *Lightforce (F.T.L.) 102 Stimmen*
29. *Spindizzy (Electric Dreams) 96 Stimmen*
30. *Thrust (Firebird) 93 Stimmen*

Vier gegen ASM

Die Leser haben die Chance, Ihre eigene TOP TEN aufzustellen! Dafür gibt es 30 Mark (bei Abdruck). Schickt bitte Eure Hitparade mit Titeln, die nicht älter als 3 Monate sein sollten, zusammen mit einem Paßfoto an die ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Bitte gebt Euer COMPUTERSYSTEM an! Wir treten gegen Euch an ...



Manfred Kleimann

1. **Krakout (Gremlin/C-64)**
2. **Short Circuit (Ocean/C-64)**
3. **RanaRama (Hewson/Spectrum)**
4. **Growing Pains of Adrian Mole (Virgin/C-64)**
5. **Karate Kid II (Microdeal/ST)**
6. **Butch Hard Guy (Advance/Spectrum)**
7. **Repton 3 (Superior Software/C-64)**
8. **Killed until dead (Accolade/C-64)**
9. **Samurai (CRL/Spectrum)**
10. **Shadow Skimmer (The Edge/Spectrum)**

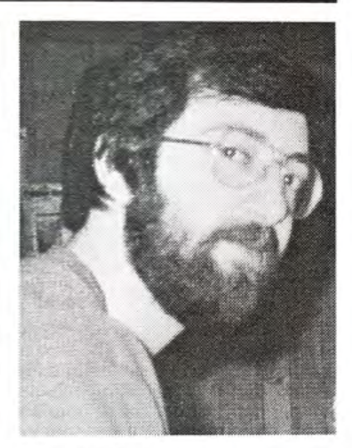
Bernd Zimmermann

1. Krakout (Gremlin/C-64)
2. Impossaball (Hewson/Spectrum)
3. Peter Shilton's „Handball Maradona" (Grand Slam/Spec.)
4. Repton 3 (Superior Software/C-64)
5. Portal (Activision/C-64)
6. Flight Simulator II (SubLogic/Amiga)
7. Destiny Knight (Electronic Arts/C-64)
8. Defender of the Crown (Cinemaware/Amiga)
9. Karate Kid II (Microdeal/ST)
10. Contact Sam Cruise (Microsphere/Spectrum)



Martina Strack

1. Portal (Activision/C-64)
2. Krakout (Gremlin/C-64)
3. Killed until dead (Accolade/C-64)
4. Tass Times (Activision/C-64)
5. Quintette (MIELEF/Amiga)
6. Short Circuit (Ocean/C-64)
7. Growing Pains of Adrian Mole (Virgin/Spectrum)
8. Amazing Shrinking Man (Infogrammes/Schneider)
9. M.G.T. (Loriciels/Schneider)
10. Leviathan (English Software/C-64)



Ottfried Schmidt

1. **Starglider (Rainbird/Schneider)**
2. **Leviathan (English Software/C-64)**
3. **Ikari Warriors (Elite/Schneider)**
4. **Defender of the Crown (Cinemaware/Amiga)**
5. **Karate Kid II (Microdeal/ST)**
6. **Typhoon (Gremlin/Kingsoft/ST)**
7. **Academy (CRL/Schneider)**
8. **Sky Runner (Cascade Games/C-64)**
9. **Space Harrier (Elite/C-64)**
10. **Impossaball (Hewson/Schneider)**

ASM – die „gesammelten Werke“:

Leisuresoft –

Firmen-Profile

„Heiße“ Ware direkt von der Quelle

Nachdem einige Versuche mit bereits in der Bundesrepublik ansässigen Vertriebsfirmen gescheitert waren, wurde bei dem Geschäftsführer der Firma LEISURESOFT LTD. im englischen Northampton, Ash Taylor, die Idee geboren, den Produktvertrieb mit Hilfe einer in Deutschland ansässigen Tochterfirma zu organisieren. Die Idee war schnell in die Tat umgesetzt – bestand doch aufgrund eines glücklichen Zufalls die Möglichkeit, mit Herrn Jürgen Boschanski einen Verkäufer für das Unternehmen zu gewinnen, der über die erforderlichen Kontakte auf dem deutschen Markt verfügt.

Also stieg man im Juli 1986 mit einer Zweigniederlassung der englischen Mutterfirma in den Softwaremarkt ein – bescheiden am Anfang, ausgerüstet lediglich mit einem Telefon und einem Fernschreiber, arbeitend in einem etwa 15 qm großen Raum im Hause der Boschanskis.

Doch schon bald zeigte die Verkaufspolitik Erfolge, die sich sehen lassen konnten. Die tägliche Belieferung der Zweigniederlassung per Luftfracht durch das englische Mutterhaus ermöglichte eine umgehende Versorgung der Kunden, was auf dem schnellebigen Softwaremarkt natürlich eine besondere Bedeutung hat.

Ermutigt durch die Erfolge entschloß man sich, die Zweigniederlassung auf eigene Füße zu stellen, und so nahm Anfang Dezember 1986 die Firma unter dem neuen Namen ***LEISURESOFT Vertriebsgesellschaft für Computersoftware und -hardwarezubehör mbh*** ihren Geschäftsbetrieb auf. Auf äußerlich hat hat sich der Marktneuling mittlerweile gemausert: Als Bürofläche stehen nunmehr ca. 50 qm zur Verfügung; doch sowohl die Büroräume wie auch das derzeit vorhandene Lager drohen schon wieder zu klein zu werden. Daher wird es wahrscheinlich noch in diesem Jahr notwendig, andere, größere Räume zu beziehen.

Mittlerweile hat nun auch die EDV Einzug in den Arbeitsablauf des LEISURESOFT-Teams gehalten. Wird mit ihrer Hilfe zur Zeit noch lediglich die Lagerhaltung und das Rechnungswesen durchgeführt, so ist geplant, Mitte des Jahres auf ein größeres System umzusteigen und sich auch bei der Buchhaltung des „Kollegen Computer“ zu bedienen. Doch auch der Einsatz der EDV konnte die „Leisuresoftler“ nicht davon abhalten, die Mannschaft anwachsen zu lassen – man will halt „menschlich“ bleiben! Im Dienste des Kunden sind derzeit tätig: Dipl.-Kfm. Petra Schäfer als Geschäftsführerin, Jürgen Boschanski (lange Zeit bei der Atari Corp. Deutschland GmbH im Vertrieb tätig) als Leiter des Vertriebs, Ursula Boschanski in Vertrieb und Buchhaltung (und als „guter Geist“ der Firma) sowie Bert Ostermann in Lager und Versand. Besonders freut sich die Belegschaft, ab August 1987 einem jungen Menschen einen Ausbildungsplatz als Bürokaufmann bieten zu können. Auch dieser ist bereits durch Anja Oberstebrink besetzt, die zur Zeit schon versucht, sich in der Firma einzuleben.

Ebenso vergrößert hat sich in den vergangenen Monaten die von der Firma LEISURESOFT angebotene Produktpalette. Hat man zu Beginn ausschließlich Computerspiele für fast alle Heimcomputer (Schneider Atari, Commodore, IBM etc.) angeboten, die auch von der Muttergesellschaft vertrieben werden, so sind zwischenzeitlich auch Programme deutscher Software-Häuser sowie Hardware-Zubehör in das Vertriebsprogramm aufgenommen worden. Dies alles in der Intention, dem Kunden – vornehmlich Einzelhändlern – einen umfassenden Service bieten zu können.

Der Umfang der Geschäftsentwicklung hat jedoch nichts an der umgehenden Belieferung der Kunden geändert – Neuerscheinungen in England sind nach wie vor zwei bis drei Tage nach der Auslieferung an die englische Muttergesellschaft beim deutschen Kunden. Dies kann nur dadurch gewährleistet werden, daß die Mannschaft für eine Weiterleitung der eingehenden Ware noch am selben Tage Sorge trägt. LEISURESOFT's Firmenpolitik, die allein die Interessen des Kunden in den Vordergrund stellt und somit auch dem Endverbraucher zugute kommt, trägt Früchte. Weiter so!

Bernd Zimmermann

Leisuresoft

Vertriebsgesellschaft mbH

Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30

Tel.: (02304) 8425 oder 89374

Telex: 8227633 leis d.

IM BLICKPUNKT

Das bekannte englische Software-Haus MARTECH hat die Computer-Rechte an dem Comic-Strip-Helden NEMESIS THE WARLOCK erworben. Das Programm, welches für den Spectrum, den C-64 und den Schneider zu haben sein wird, wird aller Voraussicht nach erst Mitte April fertiggestellt sein. Desweiteren war weder ein definierter noch ein Cirka-Preis in Erfahrung zu bringen. Das Spiel wird bereits jetzt schon in England mit Spannung erwartet!

Es handelt sich bei **NEMESIS THE WARLOCK** um ein typisches Weltraum-Action-Spiel, das im Jahre 2000 „angesiedelt" wurde. Nemesis ist der Held dieser Geschichte. Er führt die Widerstandsbewegung gegen Torquemada, den Tyrannen auf Termight.
Ebensolcher hat sich durch „Säuberungsaktionen" zum absoluten Herrscher gemacht. Er versucht desweiteren, alle Aliens zu vernichten. Seine fanatische religiöse Überzeugung führt zu einem schrecklichen Kreuzzug. Nur Nemesis kann und wird es zu verhindern wissen, daß eine Massenvernichtung stattfindet.
Zum Spiel selbst: Nemesis sucht nach seinem Erzfeind Torquemada, um ihn schließlich und endlich zu vernichten. In jedem neuen Bild muß unser Held den verschiedensten, gefährlichen „kleinen Gegnern" ausweichen. Die „Terminators" (die Gehilfen des Torquemada) versuchen, Nemesis kaltzumachen, bevor er ihren „Großen Meister" aufgespürt hat. Aber: Unser junger Spund ist gut bewaffnet: Er besitzt das Zauberschwert „Excessus", und wenn das Ding nichts mehr nützen sollte, hat er ja immer noch seine Laser-Pistole und seine angeborene Fähigkeit, Feuer zu spucken. Die Terminators werden, wie wir jetzt sehen, doch Schwierigkeiten bei der Jagd auf Nemesis haben. Doch: Man sollte sich in einem Bild nicht allzulange aufhalten, da gekillte Terminators nach einer gewissen Zeit wieder zum Leben erwachen!
Je näher Nemesis an Torquemada dran ist, je größer wird das Gesicht des Tyrannen, eingeblendet am unteren Bildschirmrand. Erscheint das Konterfei vollständig, kommt es zur entscheidenden Schlacht...





Nemesis The Warlock – nicht zu verwechseln mit dem Nemesis-Programm von Konami – wird wohl auch bei uns zu beachten sein. Leider konnten wir Euch noch keinerlei Eindrücke aus dem „Inneren des Spiels" verschaffen. Wir werden aber, so bald als möglich, über ein Spiel berichten, das bereits jetzt schon „Schlagzeilen" macht!

MANFRED KLEIMANN

IM BLICKPUNKT

Clever & Smart

Das junge Team von **MICRO-PARTNER** aus Gütersloh sorgt wieder für Aufsehen! Nach der deutschen Comic-Kultfigur „Werner", sollen nun die chaotischen Detektive **CLEVER & SMART** auf unseren Bildschirmen erscheinen. Die ASM-Redaktion ist für Sie wieder von Anfang an dabei.
Auf der Hobbytronic in Dortmund konnten wir die ersten Bilder auf dem Atari ST betrachten. Einfach spitze! Die Grafiken waren wieder von feinster Güte, was bei dem jungen Team, seit MISSION ELEVATOR und WERNER, das Markenzeichen schlechthin ist. Die Jungs von MICRO-PARTNER, die auch gerne Ihren Programmierer-Stamm erweitern wollen, ruhen sich wahrlich nicht auf ihren Lorbeeren aus. Sie haben in Sachen Spielablauf auch noch einiges dazugelernt. Denn nicht nur die ausgezeichneten Grafiken, sondern auch die Spielgeschichte scheint ihre ganz besonderen Reize zu haben. Der Spielablauf ist diesmal bis ins Detail an den Comic gebunden. Zwar hat man auf dem Bildschirm zwei Spielfiguren, jedoch wird nur eine direkt gesteuert, und die heißt Clever. Smart steuert man nur indirekt, da er seinem Partner immer auf Schritt und Tritt folgt. Sinn und Zweck der Duo-Steuerung ist, die Gegebenheiten aus dem Comic umzusetzen. Dort bekommt nämlich der liebe Smart immer die Schläge für den Mist, den Clever verzapft hat. So soll es auch auf dem Bildschirm passieren.



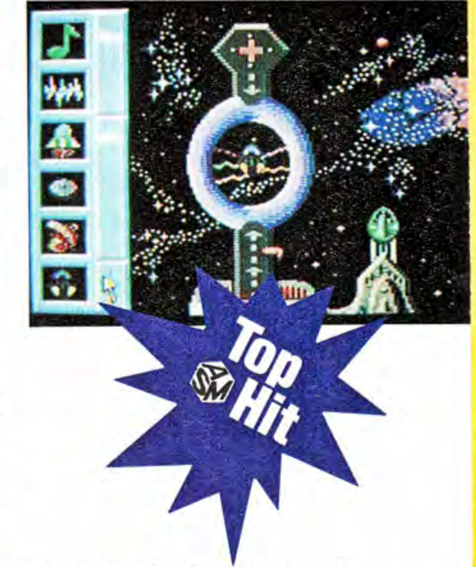
Doch nun zum eigentlichen Spielgeschehen! Dr. Bakterius ist von der feindlichen Organisation OMA entführt worden. Clever & Smart sollen ihn wieder befreien. Dazu müssen Sie die Stadt, in der sie leben, untergeordnet die Gebäude und die Kanalisation, durchsuchen. Dabei werden zwei Ansichten in den Grafiken kombiniert. Einmal die Vogelperspektive, wenn man auf die Dächer schaut, und die Seitenansicht bei den Spielfiguren. Gute Lösung!
Das Spielfeld wird durch Häuserfronten und Schläger begrenzt. Dem Spieler werden Bonus, Extraleben, Energie und Geldmenge angezeigt. Das Ansteuern der wichtigsten Gebäude führt zu untergeordneten Spielebenen, wie zum Beispiel der Kindergarten und die Schneckenrennbahn, in denen Geld beschafft werden kann. Mit diesem Geld können Sie dann Werkzeuge, Verkleidungen und Nahrungsmittel erwerben. Die wichtigsten Werkzeuge sind allerdings nur mit den entsprechenden Verkleidungen zu erhalten. Natürlich wird während der gesamten Spielzeit die Stadt von der OMA terrorisiert. Bombenleger erscheinen und verschwinden nach der Zündung durch einen Kanaldeckel. Sollte die Bombe hochgehen, wird wieder Nutzfläche zur Geldbeschaffung zerstört. Zusätzlich werden Clever & Smart von einem Auto (OMA-Überfallkommando) attackiert, das nur durch Flucht in die Kanalisation abgeschüttelt werden kann.



Somit betreten Sie die zweite Spielebene! Hier finden Sie sich in einem Labyrinth wieder, welches der Anordnung der Stadt in etwa entspricht. Doch wir wollen nicht schon zu viel verraten! Wälzen Sie lieber noch einmal Ihre alten Clever & Smart-Hefte, um gut vorbereitet an das Spiel gehen zu können. Es hat den Anschein, als stünde uns wieder ein echter Knüller ins Haus.

Thomas Brandt

„Ende der Umnachtung“

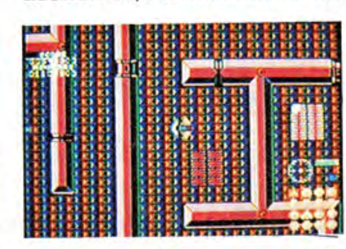


Programm: Mutants, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Ocean/Denton Designs

MUTANTS ist das neueste Produkt von **DENTON DESIGNS/ OCEAN** aus England. Bisher stand der Name Denton, wenn man einmal vom nicht so extrem gelungenen ersten *Transformers* absieht, für extrem gute Grafik, ansprechenden Sound und hohes spielerisches Niveau (man denke nur an den Top-Hit *Frankie goes to Hollywood!*). Mit MUTANTS hat Denton nun ein Programm herausgebracht, das diesem Standard wieder einmal gerecht wird.

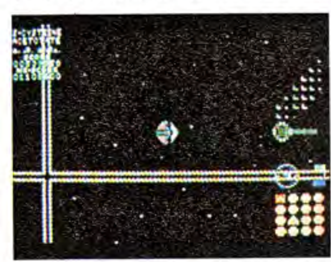
Der Spieler findet sich bei MUTANTS in einer fernen Zukunft wieder, in der der Mensch technisch weit fortgeschritten, moralisch aber immer noch auf dem Niveau des zweiten Jahrtausends ist. Aus diesem traurigen Grunde herrscht somit auch seit 600 (das stelle man sich mal vor) Jahren ein interstellarer Krieg, der beinahe schon eine elfstellige Zahl von Opfern gefordert hat (also, knapp zehn Milliarden Opfer). Als Mitglied einer Iniative, die gegen die Rüstungsforschung einer gewissen 'Survivor Zero Corporation', welche in diesem Krieg alle (!) Seiten mit Waffen versorgt (und somit die dicke Kohle scheffelt), aktiv ist, hat man denn nun herausgefunden, daß die 'Corporation' derzeit mit einem biologischen Waffentyp experimentiert. Besagter Waffentyp sind die Mutanten, die sich automatisch zu immer bösartigeren und robusteren Spezies entwickeln. Glücklicherweise existiert aber in jeder der fünfzehn Mutanten-Testzonen ein Teil eines Selbstzerstörungsmechanismus', der dann in einem sechzehnten Spielfeld zusammengesetzt wird.

Nun muß man also von seinem Mutterschiff ausgehend in jede der fünfzehn Testzonen 'telebeamen', um sich dort den jeweiligen Teil des Mechanismus' anzueignen, was aber durch die dort lauernden Mutanten teilweise extrem erschwert wird. So kann man denn auch an Bord des Mutterschiffes zwischen drei Waffensystemen auswählen, nämlich zwischen:



1. Raketen, 2. Sperren und 3. Photonen-Torpedos, was ein strategisches Element ins Spiel bringt.

Hat man nun beliebig viele Teile des Mechanismus gesammelt, so kann man sich zur 'Control Zone' beamen lassen, um dort die gesammelten Teile, nach dem Durchfliegen eines Labyrinths, zu deponieren. Kommen wir nun zur Ausführung des Programmes. Die Grafik ist gut bis sehr gut, teilweise hervorragend. Die Darstellung der Mutanten erinnert mich an das Kaleidoskop-Demo auf der Commodore - 1541 - Demodiskette, ist aber besser (und schneller) realisiert worden. Trotzdem sind die Mutanten hübsch an-



zusehen. Die Musik und die Soundeffekte (wahlweise) können sich ebenfalls hören lassen. Die Steuerung der 'Rainbow Warrior' (so heißt unser kleiner Raumer; Hallo, Greenpeace !) ist ähnlich wie die Steuerung des TIME PILOT, zusätzlich hat man hier aber noch eine, das Spiel nicht gerade einfacher machende, Trägheit eingebaut: Alles in allem ist MUTANTS ein schwieriges Spiel (ich habe bisher nie mehr als sieben Teile einsammeln können), das einen auch längere Zeit fesseln kann, das man aber auf keinen Fall kaufen sollte, ohne es sich vorher einmal angesehen zu haben, denn Action mit Strategie gemischt, zudem noch gemein (manchmal hat man wirklich kaum eine Chance, wenn man sich nicht vorher eine Taktik überlegt und die richtige Waffe ausgesucht hat) und schwierig, ist nicht jedermanns Sache.

Trotzdem, je länger ich MUTANTS spielte, desto mehr war ich ihm verfallen. MUTANTS scheint das vorläufige Ende von OCEAN'S softwaremäßiger „Umnachtung“ zu sein. Nun zur Bewertung! Ach ja, um es noch einmal zu sagen: Die Bewertung, die ihr hier findet ist die meinige. Es ist gut möglich, daß eure Meinung zumindest in den Punkten „Spielablauf“ und „Motivation“ unterschiedlich ist.

Ulrich Mühl

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

BREAKOUT goes AMIGA

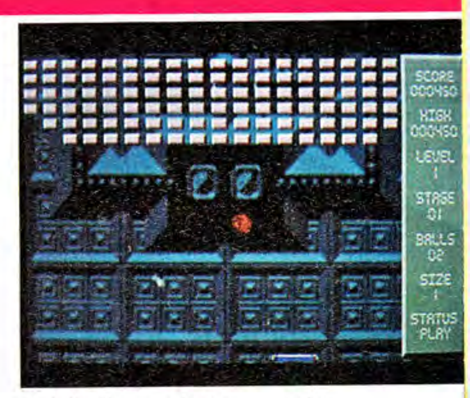
– oder: „Wie auch etwas „Einfaches“ eine tolle Wirkung erzeugen kann!

Programm: Break, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Diamond Software, Sophienstr. 58, 7500 Karlsruhe.

Eine Besonderheit in vielerlei Hinsicht wird eine *Breakout*-Version für den AMIGA darstellen, die in Kürze der Vollendung entgegensieht. Wir hatten die Gelegenheit, eine bereits fantastische Vorversion zu testen und mit unseren Spieleindrücken die weitere Programmierung zu unterstützen. Das Besondere an **BREAK**, einem Produkt aus dem deutschen Software-Haus **DIAMOND SOFTWARE**, ist zum einen die Tatsache, daß eine deutsche Entwicklergruppe sich nun intensiv um den Amiga kümmert, zum anderen ist die Struktur dieses Spieles bei bisherigen Amiga-Spielen noch nicht allzuoft realisiert worden. Bisher herrschen noch die Adaptionen von Programmen anderer Computer vor; hier dominieren vor allem Adventures, die sich zum Beispiel vom Macintosh besonders leicht auf den Amiga übertragen lassen.

Bei BREAK handelt es sich um eine echte Neuentwicklung, was sich natürlich nur auf das Programmtechnische bezieht. Die Spielidee ist dagegen so richtig uralt. Aber, wie in der Musikszene genießen auch bei den Computerspielen Cover-Versionen große Popularität. Der Spielwitz war bei den Programmen der ersten Generation oft höher als bei den technisch ausgefeilten Entwicklungen neueren Datums. BREAK nun gibt diesem alten Spiel neuen technischen Glanz, wofür der Amiga ja prädestiniert ist. Toller Sound (selbst die Wartezeit beim Laden wird mit einer fetzigen Melodie verkürzt) und starke dreidimensionale Grafiken verschaffen dem guten alten *Breakout* ein neues Outfit.

Damit es dem Spieler nicht zu schnell langweilig wird, sorgen allerlei Gags für Abwechslung und Spielerschwernis. Pac-Man, der Amigaball, das Atari-Emblem, ein gebratenes Hähnchen und Ufos, die abgeräumte Bausteine wieder ersetzen, sorgen für Aufregung oder auch für zusätzliche Punkte. Daß der Spielwert von BREAK überdurchschnittlich hoch ist, bewiesen die Kollegen, die mir den Testplatz streitig machten, um selbst ein Spielchen wagen zu können. Kleinigkeiten sollen an diesem Programm noch geändert werden; so wird der Schläger im Gegensatz zu den



Spielhallenversionen eine leicht gekrümmte Form erhalten, um dem Gesetz „Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel“ eine größere Varianz zu verleihen. Wir jedenfalls freuen uns riesig auf die endgültige Version aus dem Hause DIAMOND SOFT.

Uwe Knierim

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Alte Spiele „aufgemotzt"

Programm: Stars on 128, **System:** Spectrum 128K, Spectrum Plus 2, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Imagine, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Das waren noch Zeiten, als **IMAGINE/OCEAN** noch Qualitätsware anzupreisen hatte. Der „Einbruch" kam kurz vor Weihnachten 1986, als man eine wahre Flut an Spielen auf den Markt geworfen hatte, die hierzulande nicht gerade gut ankamen. Mittlerweile gibt es wieder sehr gute Software (siehe: *Short Circuit!)*, die sich wieder sehen lassen kann. Unter anderen trifft dies auch auf die Sammelkassette **STARS ON 128** zu, die vor wenigen Wochen für den **Spectrum 128** erschienen ist!





Auf der recht günstig zu erwerbenden Kassette befinden sich vier Spiele, die allesamt zu den „Klassikern der Software-Geschichte" zählen. Als da wären: **THE NEVERENDING STORY** (ein Grafik-Adventure, das nicht lange vorgestellt werden muß. Das Neuartige an dem Abenteuer ist die musikalische Untermalung und eine verbesserte, erweiterte „Story", die das Spiel noch interessanter macht.) Auf der B-Seite dieser „Neverending"-Kassette befindet sich **INTERNATIONAL MATCHDAY.** „Wie gewohnt" kann man hier seine fußballerischen Fähigkeiten – simulationsmäßig – testen. Der Spielablauf und die verschiedenen Möglichkeiten der „Manipulationen", z.B. der Wahl der Farbe Ihrer Klamotten, wird noch weiter bereichert: Man kann jetzt auch am „Europa-Pokal" teilnehmen. Diese Erweiterung schien vonnöten. Und zwar nicht nur für die 128er-Fans, sondern es dokumentiert wohl auch den Wunsch, nach zweijähriger Abwesenheit (man denke an die Ereignisse im Brüsseler Heysel-Stadion!) bald wieder um die „Cups" mitzustreiten.

Auf Kassette 2 starten wir zunächst mit **DALEY THOMPSON'S SUPERTEST**, ein Spiel, das jetzt aus zwölf Disziplinen besteht. Wir finden hier Rudern, Penalty-Schießen, Skispringen, Tauziehen, Dreisprung,



den 100-m-Lauf, das Speerwerfen, 110-m-Hürden, Pistolen-Schießen, den Radrenn-Wettbewerb, das Turmspringen und den Riesen-Slalom. Leider muß man noch immer gegen den „CPU-Gegner" antreten – und/oder gegen die Uhr. Dieses Manko, allein zu spielen, taucht auch wieder bei der erweiterten 128er-Fassung auf! Eine vergebene Chance!



Last but 'n' least: **YIE AR KUNG FU.** Das altbekannte martialische Spiel macht also auch vor dem 128er/Plus 2 nicht halt. Neben einem stark verbesserten Sound bekommt der Freak auch gleich noch paar Gegner mehr zu spüren.

Alles in allem gesehen handelt es sich bei STARS ON 128 um eine Sammelkassette, die interessante – aber nunmal leider alte – Spiele „anbietet". Ich weiß nicht genau, ob der ehemalige „48er-Freund", der jetzt einen Plus 2 oder 128er besitzt, noch einmal in den Geldbeutel greifen sollte... *Manfred Kleimann*

Grafik	**7-10**
Sound	**5-9**
Spielablauf	**5-10**
Motivation	**4-8**
Preis/Leistung	**8**

Super-Spiel zum Super-Preis

Programm Hollywood or Bust, **System:** C-64/128, **Preis:** 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Super! Das ist ein Hit! Was **MASTERTRONIC** uns da präsentiert, ist wirklich „zum Küssen"! Man ist ja von dieser Firma gute Spiele gewöhnt, aber ihr Produkt **HOLLYWOOD OR BUST** gehört wirklich zu den Superhits, gleichrangig z. B. mit KIKSTART und KANE. Und das auch noch für 10 Mark! Ich glaub' immer noch, ich träume! Dieses fantastische Spiel versetzt Sie in das Hollywood der 20er Jahre (Stummfilmzeit). Sie sind Buster Baloney, ein Schauspieler, der das große Geld in Hollywood sucht („Hollywood oder Ruin"). Die Titelfigur erinnert übrigens mit ihrem Hut und ihrer Brille ziemlich stark an den Stummfilmstar und -Komiker Harold Lloyd.

Also, wie gesagt, versucht Buster, in Hollywood Karriere zu machen, und ob er nun Millionär oder Bettler wird, hängt völlig von Ihnen ab! (Der Score ist einfach nur das Gehalt unseres Komikers...natürlich in Dollar!) Buster dreht nun einen Film, in dem er im Studio fünf Oskars finden muß.

Und wer ärgert den armen Star? Ein ganzer Haufen von „Bobbies", die ihn ins Gefängnis stecken wollen (typischer Inhalt der Filme der 20er)! Abgesehen davon gibt es Vampire, die allerdings damals wohl noch nicht so große Mode waren und die eher wie Gespenster aussehen. Es wird Ihnen sicher schwer fallen, denen auszuweichen.

Clou des Films/Spiels ist, daß Buster mit Pfannkuchen (!!) bewaffnet ist, um sich gegen die „bösen" Polizisten wehren zu können. Gegen die Vampire eingesetzt, haben die Pfannkuchen leider keine Wirkung. Und damit alles auch realistisch genug aussieht, kann man noch den Regisseur und den Kameramann bewundern. Besonders witzig fand ich die Schlußsequenz, wenn unser armer Held von dem mit einem Knüppel bewaffneten Polizisten eins über den Schädel bekommt, hört der Kameramann auf zu drehen, und der Regisseur schreit laut (dank Sprechblase) „Cut", was so viel wie „Aufhören" bedeutet. Nicht schlecht gemacht!

Das Studio ist grafisch hervorragend dargestellt worden: Mülleimer, Klaviere, Bücherschränke, alte Öllampen und vieles mehr stehen dort im Weg. Aber manchmal können Sie auch sehr hilfreich sein (um einen „Bobby" abzuhängen). Manchmal bin ich sogar im wahrsten Sinne des Wortes ins Wasser gefallen.

Durch Türen gelangt man an andere Orte des Studios, aber es kann passieren, daß Sie sich plötzlich wieder auf der Straße



befinden. Und hier beginnt der sogenannte zweite Teil des Spiels: Sie sehen auf der Straße ein Dutzend Polizisten, die aus einem Polizeiwagen steigen und sich auf Sie stürzen. Also Feuer! Schießen Sie trotzdem nicht zu viel, denn sonst gehen Ihnen die Pfannkuchen aus. Und sich neue zu besorgen, ist nicht immer leicht. Buster muß dazu im rechten, oberen Eck den Hahn aufdrehen und die Pfannkuchen im linken, unteren Eck abholen. Nach einer bestimmten Zahl von Filmsequenzen kann er wieder zurück ins Studio. Noch ein Kommentar zu diesem Teil: Spielen Sie nur, wenn Sie es auf Punkte abgesehen habenchuldigung...Dollar), denn es bringt keine anderen Vorteile.

Jetzt kommen wir zu den Oscars: Diese sehen zunächst noch nicht wie normale Oscars aus. Auf dem Boden werden Sie sehr schnell weiße Kästen mit Zahlen von eins bis fünf bemerken. Dies sind die begehrten Oscars!

Grafisch gesehen ist dieses Spiel hervorragend, die Animation der Spielfiguren ist wirklich toll. Nur die „Straßenschlacht" sieht ein wenig eintönig aus. Als Sound ertönt eine weltberühmte Melodie, die jedes Kind kennt, und die damals auch Markenzeichen für Hollywood war. Dieser Sound ist einfach bombig, er regt zum Spielen an.

Fazit: Dieses Spiel ist ein wahres (Lach-) Vergnügen und wird Sie sehr schnell faszinieren! Und das auch noch zum Preis von nur 10 DM! Da muß man zugreifen!

Denis Wenzel/str

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**11**



60671 Bytes auf dem C-16? Das gibt's!

Golden-Games

64 K-RAM

Speichererweiterung

- 60671 BASIC BYTES FREE
- Einstecken und fertig! Keine Umbauten, da Steckmodul.
- Kostenlos dazu: Ein Spiel, das den vollen Speicherplatz ausnutzt!



Achtung: Einige Rechner melden sich mit 28 KByte!
Kostenlose Umrüstung erfolgt durch Golden-Games!

COMMODORE C-16

Dieter Eckhardt · Lange Straße 106 · 4100 Duisburg 14
Telefon 0 21 35/8 16 80

Der fliegende Farmer

Programm: Agent Orange, **System:** Spectrum, C 64, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (nur Kassette), **Hersteller:** A'N'F', London, **Bezugsquelle:** u.a. Micro-Händler.

Sie sind einer der Auserwählten! 30 000 Bewerbungen für 10 Ausbildungsstellen! (Das ist nicht die Arbeitslosenstatistik aus dem Jahre 1991!) Es liegt nicht nur daran, daß dieser Job gut bezahlt wird, sondern die Ehre, ein „Flying Farmer“ zu sein, lockt viele Weltraumpiloten an. Richtig – die Story findet mal wieder in ferner Zukunft statt und hat einen ernsten Hintergrund. **AGENT ORANGE** ist zwar auch der Name für das im Vietnam-Krieg verwendete Entlaubungsmittel, aber in unserem Fall das neue Programm von **A'N'F' SOFTWARE.**
Also, Sie sind nun bei der I.A.-R.E. (Intergalactic Agricultural Research Establishment) beschäftigt. Dieses besagte Institut ist mit der landwirtschaftlichen Nutzung verschiedener Planeten befaßt. Doch da gibt es zwei Probleme: Die Planeten sind von Aliens bewohnt, die sich lebhaft wehren, und dann gibt es noch Unkraut, das sich schnell ausbreitet und den Boden des Planeten unfruchtbar macht. Ihre Aufgabe ist es nun, auf acht Planeten die „Felder“ zu bestellen und abzuernten. Doch Ihre Hauptaufgabe ist die Suche nach dem „Unkrautex“ Agent Orange (gelinde ausgedrückt etwas makaber, oder?). Viele Piloten haben es schon gesucht, doch keiner ist je zurückgekehrt. Aber das ist man inzwischen ja gewohnt. Und dann ist es soweit. Sie starten mit einem Mutterschiff, das mit acht kleineren Raumgleitern ausgestattet ist. Pro Planet stehen ebenfalls acht „Pods“ zur Verfügung. Mit diesen Pods soll die Planetenoberfläche bestellt werden, doch das geht nicht so einfach! Ist der Boden nämlich schon vom Unkraut überwuchert, braucht man erst gar nicht anzufangen, die Pods abzusetzen. Was die Sache zusätzlich erschwert sind die Aliens. Am Anfang sind es noch wenige, langsame und einfach zu schlagende, aber auf dem dritten Planeten geht die Post ab. Haben Sie die Pods erfolgreich abgesetzt, dann können Sie nun auch deren Früchte ernten. Dabei sollten Sie nicht die Tragkraft des Gleiters überschreiten, denn dieser wird sonst zerplatzen. Auch das Mutterschiff kann nur ein begrenztes Maximum an Gewicht mitnehmen. Wird dieses überschritten, fliegt das Schiff ohne die Ernte weg. Ist das Mutterschiff richtig beladen, können Sie nach Hause zurückfliegen, um dort die Ladung in Geld umzuwandeln oder den nächsten Planeten aufzusuchen. Sind Sie auf dem Heimatplaneten angekommen, können Sie sich neue, größere und sichere Schiffe kaufen. Aber dazu fehlt meistens das Geld. Das beste wäre, auf den letzten Planeten zurückzufliegen und dort nochmals zu ernten. Doch böse Überraschung! Die Aliens, die



vorher beseitigt wurden, sind wieder da! Und da gibt es einen kleinen Trick: Wenn man sich auf dem Heimatplaneten befindet, nicht zu dem letzten Planeten fliegen, sondern den Spielstand abspeichern. Nach dem Speichern befindet man sich automatisch auf dem zuletzt besuchten Planeten, und es gibt keine Aliens!
Insgesamt ist das Spiel eine gute Mischung aus Action und Strategie. Die Grafik ist gut. Die Figuren bewegen sich flackerfrei und in höheren Levels recht schnell. Auch die Hintergrundgrafik ist recht nett gestaltet. Und was tut sich beim Sound? Abgesehen von einer guten Anfangsmelodie beschränkt sich das Ganze auf die üblichen Geräusche. AGENT ORANGE ist ein Spiel mit Langzeiteffekt. Es bietet von jedem etwas. Versuchen Sie sich doch mal als „Weltraumfarmer“ – der Beruf hat bestimmt Zukunft...

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Sound	**7**
Ablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

„Sinkender Stern“

Programm: Polar Star, **System:** MSX, **Preis:** ca.49 DM (Disc), **Hersteller:** Micro Cabin/Aakkosoft, Holland, **Bezugsquelle:** u.a. Odinsoft, Aachen.
Für die doch etwas vernachlässigten MSX-Computer haben sich **MICRO CABIN/AACKOSOFT** nun aufgerafft, ein neues Actionspiel auf den Markt zu bringen, und das auch noch auf einer schnelladefreudigen Diskette. Der Name: **POLAR STAR.**
In der sehr fehlerhaft übersetzten deutschen Anleitung wurde mir meine Aufgabe klar gemacht, und, wie könnte es anders sein, es geht mal wieder um die Rettung der Erde (an dieser Stelle schwante mir schon Schlimmes...). Sie als Spieler sind also ein Zollbeamter (?) auf einer irdischen Außenstation, die im Licht des Polarsterns (aha, also daher kommt der Name des Spiels) vor sich hingammelt. Eines Tages ist es jedoch mit der Ruhe vorbei, denn die bösen, bösen Aliens wollen mal wieder die Erde erobern und fangen ausgerechnet auf ihrem Außenposten mit der Eroberung an. An dieser Stelle nun steigen Sie als Spieler in die Handlung ein. Ihre Aufgabe ist es, eine bestimmte Distanz zu überwinden (im ersten Level sind es 1000 Einheiten), um schließlich das Mutterschiff zu vernichten. Auf Ihrem Weg dorthin werden sie (logischerweise) von zahlreichen feindlichen Raumschiffen angegriffen, haben Sie sich dann bis zum Mutterschiff durchgekämpft, müssen Sie 100 Zeiteinheiten abwarten, bis sich eines Ihrer „Schneetorpedos“ aufgeladen hat. Mit diesem müssen Sie dann den „nuklearen Energiekern“ (einen hin- und herflitzenden gelben Punkt) treffen, um das Mutterschiff zu vernichten. Gelingt dies nicht, müssen Sie noch einmal 100 Zeiteinheiten warten, bis sich der nächste „Schneetorpedo“ aufgeladen hat. Nach erfolgreichem Abschuß kommen Sie dann ins nächste Level, in dem sich praktisch nichts ändert.



Wie man sieht, ist die Handlung nicht allzu anspruchsvoll, dazu kommt aber noch die äußerst schlechte Grafik, die das Spielen zur Qual macht. Die Planetenoberfläche scrollt in einem augenfeindlichen Ruckeltempo, und die gegnerischen Raumschiffe scheinen von Ort zu Ort zu springen, von Animation also keine Spur. Der Sound beschränkt sich während dieser Ruckelei auf die paar üblichen Ballergeräusche, man kann ihn getrost vergessen. Als besonderen „Gag“ gibt es dann noch einen Radarschirm, der aber praktisch keinen Nutzen hat, außer dem, den Bildschirm zu füllen. Also, MSX-Fans: Kauft Euch für eure 50 Mark lieber etwas anderes!

msu

Grafik:	**3**
Sound:	**1**
Spielablauf	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung:	**0**

ASM-DAUER-POWER

Das ist neu in ASM: Um für unsere Leser noch etwas mehr Übersichtlichkeit zu schaffen, werden wir zukünftig die Wettbewerbe nicht mehr auf das Heft verteilen, sondern die Gewinnaktionen, beginnend mit mit dieser Ausgabe, an einem Stück auf Euch herniederprasseln lassen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

Doch zuvor möchten wir gern die Gelegenheit wahrnehmen, uns einmal bei unserer netten Kollegin Annelie Credé zu bedanken. Über ihren Tisch gehen nicht nur Tausende von Einsendungen und Zuschriften, sondern überhaupt laufen hier die Fäden der ASM zusammen. Für diese tatkräftige Unterstützung nochmals unser herzlicher Dank!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. April 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

METACOMCO bringt's:

Auf dem nebenstehenden Foto sind nur ein paar Programme aus dem Sortiment des Spezialisten für hochwertige Anwender-Software abgebildet. Wir haben für Euch Programme im Wert von rund 2000 Mark „aufgerissen"! Wenn das nichts ist! Zu gewinnen gibt es:

Je einmal QL-ASSEMBLER METACOMCO, QL-LATTICE C, ATARI-ST-ASSEMBLER, ATARI-ST-LATTICE C, AMIGA-TOOLKIT und AMIGA-ASSEMBLER.



Also, schreibt das Kennwort METACOMCO auf eine Postkarte, gebt Euren Gewinnwunsch an, und dann ab damit an den TRONIC-Verlag!



BACTRON, das lustige Spiel um Bazillen und Viren, um Patienten und Hobby-Mediziner, gibt es 10 x für den Schneider zu gewinnen.



Ebenfalls 10 Schneider-User dürfen sich über MGT freuen. Doch Vorsicht: Dieses Spiel ist nur etwas für echte Joystick-Akrobaten!

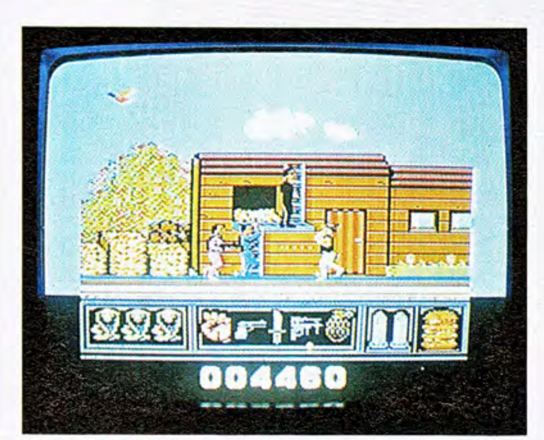
Software „Made in France" hat sich auf dem deutschen Markt längst einen Namen gemacht. Eines der bekanntesten französischen Softwarehäuser ist LORICIELS, das unter anderem die Programme BACTRON und MGT herausgebracht hat. Beide Spiele gibt es nun je 10 x für die Schneider-Rechner zu gewinnen. Gebt nur das Kennwort LORICIELS und Euren Gewinnwunsch an, und Ihr könnt teilnehmen!

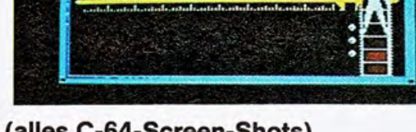
. . . und das alles kommt von



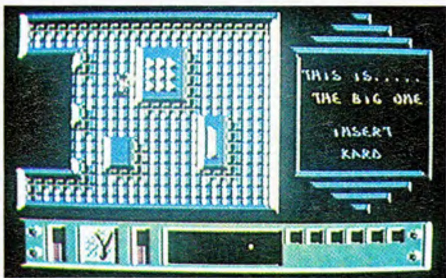


fragt: „Kennt Ihr diese Super-Spiele?"





(alles C-64-Screen-Shots)



Um beim OCEAN-Preisausschreiben dabei zu sein, müßt Ihr uns sagen, um welche drei hier abgebildeten Spiele es sich handelt. Schreibt die richtige Lösung auf eine Postkarte, und gebt uns bitte bekannt, welche 3 OCEAN-Titel Ihr gern gewinnen möchtet. Vergeßt bitte nicht, Euer Computer-System anzugeben. Schickt uns Euere Postkarte unter dem Kennwort:

„OCEAN"

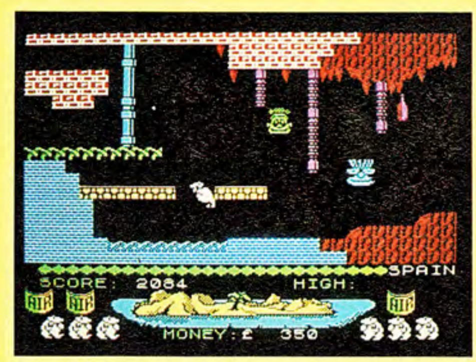
Die Gewinne:

4.-10. Preis: 1 OCEAN-Spiel nach Wahl
3. Preis: 1 OCEAN-Becher + 1 OCEAN-Spiel nach Wahl
2. Preis: 1 OCEAN-Becher + 2 OCEAN-Spiele nach Wahl

1. Preis: 1 OCEAN-Tasche, 1 OCEAN-Becher & 3 OCEAN-Spiele nach Wahl!



Auf Wiedersehen Monty!



So lautet auch das letzte Abenteuer von Monty ... Mein Gott, jetzt habe ich seinen „Nachnamen" vergessen! Wißt Ihr ihn? Dann schreibt den „vollen Namen" auf eine Postkarte, gebt Euer Computer-System an, und sendet uns diese unter dem Kennwort: „Auf Wiedersehen" zu!

Zu gewinnen gibt's folgende Kassetten:

10 x C-64
10 x Schneider
10 x Spectrum



Wer nennt MONTY bei seinem Namen?



4 weitere Fußbälle zu gewinnen!

Dave Carlos und GRAND SLAM haben noch weitere 4 Fußbälle für Euch! Es werden sich auch einige Autogramme auf den Dingern befinden! Schreibt uns eine Postkarte mit dem Kennwort: „GRAND SLAM"

CONTACT SAM CRUISE.

BY MICROSPHERE



Sam Cruise ist ein wirklich toller Typ! Und: Ein wirklich tolles Programm ist auch das jüngste MICROSPHERE-Produkt. Wer eine von insgesamt

10 Spectrum-Kassetten

gewinnen möchte, der nenne uns drei bekannte Detektive. Also, Postkarte abschicken unter dem Kennwort: „Sam Cruise"!

RANA

HEWSON

RAMA

proudly presents . . . ein neues, phantastisches Spiel, das von STEVE TURNER realisiert wurde.

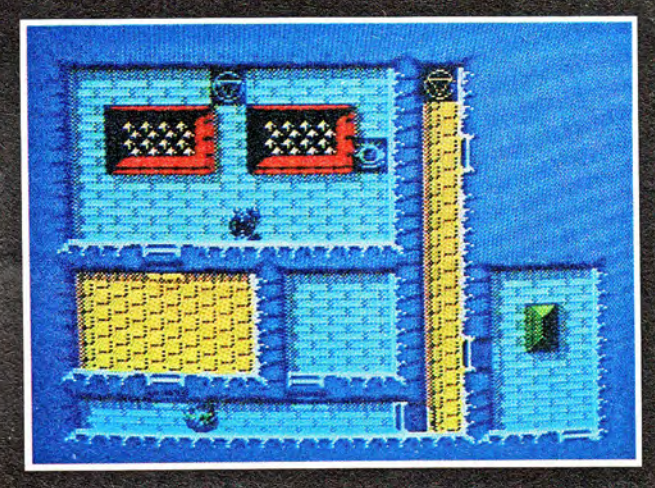
RANARAMA ist die Geschichte des Zauber-Lehrlings Mervyn, der sich in einen Frosch (Rana) verwandelt hat, um seinen Häschern zu entkommen. Der Kampf beginnt . . .

Wer das richtige Lösungswort gefunden hat, nimmt an der Verlosung der folgenden Kassetten-Versionen teil:

15 x C-64

15 x Schneider

15 x Spectrum



Und nun zur Quiz-Frage:

Was bedeutet das lateinische Wort „Rana"?

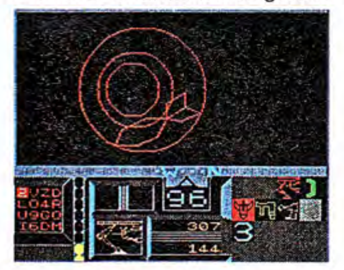
Wer's weiß, schreibt das Lösungswort auf eine Postkarte. Gebt Euer Computer-System an!

Kennwort: „RANA"!

Die Insekten kommen

Programm: Hive, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** **Firebird** England, **Bezugsquelle:** U. a. Leisuresoft, Dortmund.

Kennen Sie das Torus-Programmierteam? Nein? Nun, dieses Team hat vor einiger Zeit das 3D-Labyrinthspiel GYRON geschrieben, aber auch die Konvertierung von ELITE auf den Spectrum stammt von Torus. Klar, dieses Team kennt sich hervorragend mit der 3D-Vektorgrafik aus, und das habe ich auch beim Testen von **HIVE** gemerkt. HIVE ist ein neues **FIREBIRD**-Programm aus der Gold-Edition. Das sind keine Billigspiele, sondern Programme, die einiges an Qualität bieten! Doch nun zur Story: Es begann an einem Freitag im Jahre 1988. Es war zufällig der 13., und an genau diesen Tag wird sich Myrtle Rowbottom noch lange erinnern. Am Nachmittag spazierte Myrtle durch die Felder und beobachtete die Bienen beim Honigsammeln. Doch etwas war anders als sonst! Die Bienen summten lauter, und die Bienenschwärme waren größer



als sonst. Sie blieb stehen und schaute in den Himmel. Da – der Himmel verdunkelte sich, und ein tiefes Brummen war zu hören. Jetzt erkannte Myrtle den Verursacher: Ein riesiger Bienenstock aus Metall senkte sich auf die Erde nieder. Es war ein riesiges Gebilde und kam nicht von dieser Welt (logo, oder?). Aus den verschiedenen Ein- und Ausgängen flogen Insekten aus Metall, die bizarre Formen aufwiesen. Myrtle tat in dem Moment genau das richtige – die Behörden zu informieren. Und die hatten für solche Fälle auch schon vorgesorgt! Ein speziell entwickeltes Gefährt, S. E. A.C. MK II genannt, soll eingesetzt werden. Diese Ding mit dem Spitznamen Grashüpfer kann kriechen, springen, rennen und noch einiges mehr. Der Hüpfer wurde noch am gleichen Tag zum Ort des Geschehens geliefert. Auf geht's!

Betreten Sie das Cockpit und erkunden die Gänge des Bienenkorbs. Machen Sie das Kontrollzentrum aus, zerstören Sie es, und letztendlich muß noch die Bienenkönigin gefunden werden.

Tja, ein harter Job. Die 3D-Grafik ist reine Illusion, denn beim Durchqueren der Gänge kommen die Kreise (diese Kreise markieren die Tunnel) auf den Spieler zu. Diese Grafik kann zeitweise recht eindrucksvoll sein, jedoch gibt es auch Passagen, die eher öde sind. Gegner gibt's natürlich auch in Massen. Da wären zum Beispiel merkwürdige Insekten, die an den Tunnelwänden hoch und runter kriechen, Teufelsgesichter, die den Spieler in ein „Gefängnis" werfen und noch ganz andere (böse) Überraschungen. Damit das Ganze noch an Reiz gewinnt, sind zusätzliche Hindernisse eingebaut: Da wird der Spieler durch Gitter an der Durchquerung eines Weges gehindert, Sackgassen und Falltüren tuen ein übriges. Aber dafür gibt es wiederum Bömbchen und Schlüssel, Schutzschirme und Rüstungen, die den Aliens Paroli bieten. Da HIVE ja ein komplexes Labyrinthspiel ist, sollte jedermann eine Karte zeichnen (viel Spaß!). Aber das Programm hilft dem (fast auf verlorenen Posten stehenden) Spieler etwas weiter. Da gibt es einmal drei Nummern, die der „Grashüpfer" mit sich trägt. Diese Zahlen können in den Tunneln abgelegt werden, so daß man bei evtl Rückkehr den Verlauf der Gänge wenigstens etwas kennt und sofort weiß, ob man nicht etwas im Kreis gelaufen ist (es gibt auch Spiralen, also nicht irritieren lassen). Eine etwas umfassendere Einrichtung sind die Codes. Diese werden ständig am linken Bildschirmrand angezeigt und wird ständig aktualisiert. Im Pausenmodus des Spiels kann eine neue Nummer eingegeben werden. Dadurch gelangt man an andere Stellen des Labyrinthes. Recht sinnvoll finde ich, denn so entfällt das Abspeichern von Spielständen. Probieren Sie doch mal folgende Codes: 2k3u vtyf dp4w 2vdf oder 2vzd 1o4r u9go 16dm. Nun, Labyrinthspiele sind nicht jedermanns Sache, doch HIVE ist in diesem Bereich eines der besten. Eindrucksvolle Grafiken, ominöse Gegner, zahlreiche Fallen und Überraschungen geben genug Stoff zum Spielen. Ein Spiel, das man nicht so schnell beendet hat!

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Spielen bis zum „Geht-nicht-mehr"

Programm: Robot Knights, **System:** Atari 800 XL/130XE, **Preis:** Ca. 30 Mark (Disk.), **Hersteller:** Red Rat Software, **Bezugsquelle:** Compy-Shop, Mülheim/Ruhr.

Voller Zuversicht wagte ich mich einmal mehr an den „kleinen" Atari, um **ROBOT KNIGHTS**, das neue Game von **RED RAT SOFTWARE**, etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Na ja, was soll man sagen? Das Schicksal nahm seinen Lauf. Die Test-Begeisterung bekam schon mit dem ersten Bild einen gehörigen Dämpfer.

Die Grafik war alles andere als gut. Nichts desto trotz lernten die Bilder mit Hilfe meiner Joystick-Bewegungen laufen. Der Roboter, von meiner Hand gesteuert, setzt seine etwas steifen Glieder in Gang. Bis jetzt bin ich immer noch nicht sehr angetan. Woran mag das bloß liegen? Vielleicht kommt es von den beiden langweiligen Geräuschen, die sich in Lauf- und Flugphasen abwechseln. Auf all meinen Wegen halte ich natürlich meinen Schild in den Händen. Während ich dann so die Gegenstände einsammele, die in dem Raum rumliegen und mir Punkte bringen, feuern einige Skelette mit irgendwelchen Sternchen auf mich. Wenn ich sie mit dem Schild abwehre, er-

Hong-Kong-Bulle

Programm: Protector, **System:** MSX 64K, **Preis:** Disk. ca. 40 Mark, Kass. ca. 30 Mark, **Hersteller:** Aackosoft, **Bezugsquelle:** U.a. Odin-Software, Aachen.

Ein Gerüstspiel für den MSX ist **PROTECTOR**, neues Produkt aus dem holländischen Software-Haus **AACKOSOFT.** Protector, der Held des Geschehens, ist ein knüppelharter Bulle in Hong Kong, der vorübergehend an die New Yorker Polizei „ausgeliehen" wird. Während er hier also seinen Dienst verrichtet, wird eine gute Bekannte, die hübsche (nicht rote!) Lola von den Bossen eines Drogensyndikats nach Hong Kong entführt.

Das läßt Protector natürlich nicht ruhen, und so macht er sich schleunigst daran, seine Lola aus den Händen der Kidnapper zu befreien. Zu diesem Zweck muß sich der tapfere Bursche über die verschiedenen Ebenen des Gerüsts vorkämpfen und sich zahlreicher Gegner erwehren, wie etwa eines messerwerfenden Burschen, eines Kerls, der mit einem Hammer in der Gegend herumfuchtelt, oder eines fässerschleudernden Knaben (schaut da nicht ein bißchen der gute, alte *Donkey Kong* um die Ecke?).

Die Grafiken des Spiels sind, abgesehen von der akzeptablen Animation, nicht überwältigend; gleiches gilt für den Sound. Als Zehn-Marks-Spiel könnte man PROTECTOR wohl durchgehen lassen, zu obengenanntem Preis ist das Game jedoch um einiges zu teuer.

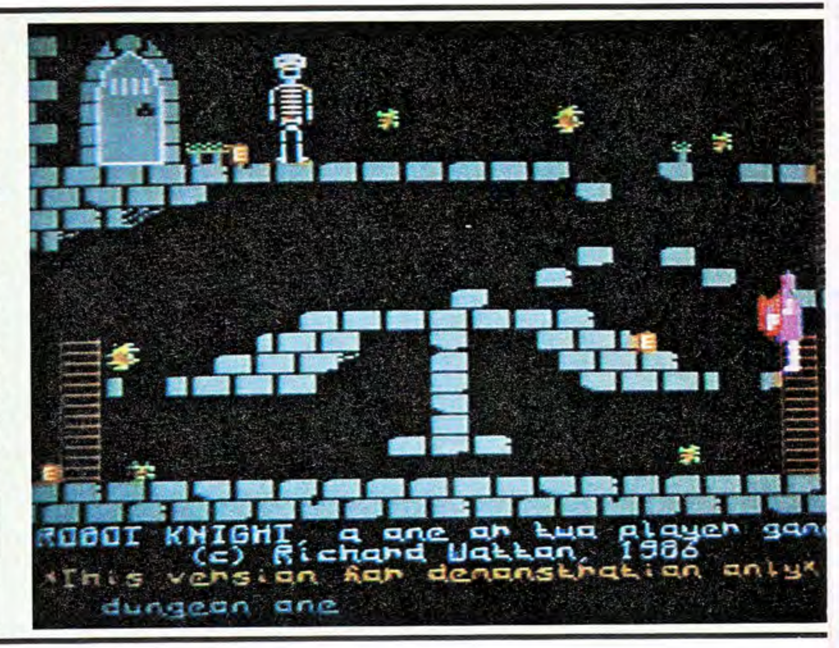
Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3



halte ich 50 Punkte – wenn nicht, dann nicht. So einfach ist das hier!
Nebenher fange ich ein kleines Gespräch an, da mich das Spiel so wahnsinnig beschäftigt. Die Skelette habe ich mittlerweile auch erledigt, indem ich ein paar Sternchen in deren Richtung abgewehrt habe. Sieh einer an, da öffnet sich doch glatt ein Türchen, und ich kann in den nächsten Raum „tapern". Wie sich das gehört, warten im zweiten Level ein paar Gegner mehr auf mich. Kein Problem, denn auch hier kann ich getroffen werden, ohne ein Leben zu verlieren. Ein Sturz von der höchsten Stufe kann mir ebenfalls nichts anhaben, allenfalls meiner Rüstung, die wieder einen Kratzer mehr hat. Sehnsüchtig warte ich auf das Ende, aber vergeblich. Immer mit der Hoffnung verbunden, daß noch irgendetwas Tolles passiert, laufe ich weiter. Solange, bis nichts mehr geht. Denn irgendwann habe ich den Nullpunkt meiner Motivation erreicht. Bei dem Versuch, auf die andere Seite zu springen, knalle ich stets im Erdgeschoß auf. Da das Spiel kein Ende findet, setze ich einen Schlußstrich (aber einen ganz dicken).
Unter diesem dicken Strich bleibt jedoch recht wenig. Die Grafik ist schlicht und einfach schlecht! Der Sound bleibt unwesentlich im Hintergrund und unterstützt nur noch den Spielablauf. Lediglich der Preis läßt einen noch ein Auge zudrücken, wenngleich ich das Geld besser investieren könnte. *tb*

Grafik	1
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Der Weltraumk(r)ampf

Programm: Magnum Force, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 49 Mark (Disk.), **Hersteller:** Eurosoft, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Es ist kaum zu fassen: Die Welle der neuerscheinenden Ballerspiele scheint immer noch nicht abzureißen. Daß dabei die Spielideen und -handlungen auf die Dauer kaum noch variieren, macht gerade **MAGNUM FORCE** als Vertreter dieser Gattung nur allzu deutlich.
Zum Programm selbst: Sie als Spieler haben mal wieder die undankbare Aufgabe, das Universum von Ihnen feindlich gesinnten Sprites (sprich Raumschiffen) zu befreien. Dabei müssen Sie in jedem Level über eine im Weltraum stationierte Plattform fliegen und sich solange durchkämpfen, bis Sie dem Oberbösewicht (einem etwas größeren Raumschiff) gegenüberstehen und dieses vernichten können; dann geht's auf in das nächste Level, allerdings ohne, daß sich dabei die Handlung ändern würde (das war zu erwarten, gelle?). Lediglich der Schwierigkeitsgrad erhöht sich von Level zu Level, und ein paar andere Sprites tauchen als Gegner auf, aber auch das ist ja wohl zum 1000ten Mal abgekupfert worden.
Überhaupt erinnert MAGNUM FORCE sehr an *Firebird's Warhawk*, nur mit dem Unterschied, daß die Ausführung bei MAGNUM FORCE wesentlich besser gelungen ist. Die Grafik dieses Spieles zum Beispiel ist „allererste Sahne"; die Farbwahl ist sehr geschickt und erzeugt einen kleinen Pseudo-3D-Effekt, wobei gerade die Plattformen, über die man fliegt, sehr detailliert gestaltet wurden. Dazu kommen das wirklich butterweiche Softscrolling (nur in „nördlicher" Richtung), welches den Spielablauf sehr flüssig macht, und die präzise Steuerung, die ein übriges tut, Augen- und Armkrämpfen vorzubeugen.
Was die Darstellung der Gegner angeht, so muß man sagen, daß sie zwar grafisch nicht so interessant sind, daß ihre Animation aber hervorragend ist und sie es dem Spieler schwer machen, ihre Flugbahnen auszurechnen. Der Sound ist während all dieser Ballerei nur nebensächlich, mehr als ein bißchen Rauschen und ein paar Schußgeräusche werden dem C-64 nicht entlockt.
Alles in allem muß man sagen, daß MAGNUM FORCE nichts Neues bringt, sondern alte Spielideen in allerdings grafischer Perfektion darbietet. Geeignet ist dieses Programm für all die Joystickakrobaten, die immer noch nicht genug geballert haben, und für all jene, die *Uridium* immer noch für ein seltenes chemisches Element halten...

Michael Suck

Grafik:	10
Sound:	3
Spielablauf:	10
Motivation:	5
Preis/Leistung	6

Haut se, haut se, immer auf die Schnauze!

Programm: Shao-Lin's Road, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 40 DM (Kass.), 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Konami/The Edge, England.
KONAMI dürfte vielen Spielhallenenthusiasten als Produzent hochwertiger Arcade-Games bekannt sein. Insofern ist es nicht erstaunlich, daß viele der einstigen Coin'em up Hits nun nach und nach für die verschiedensten Heimcomputer konvertiert werden. Daß das „große Vorbild" aber nicht immer unbedingt ein Garant für ein gutes Spiel sein muß, macht gerade **SHAO-LIN'S ROAD** deutlich.
Zur Spielhandlung: Unser Held namens Lee (dämmert's schon?) ist ein Meister der geheimen Kampftechnik Chins Shaolin. Leider halten ihn aber einige Bösewichte (warum auch immer) in einem Tempel gefangen und wollen ihm liebend gern den Hals umdrehen. Sie als Spieler haben nun die undankbare Aufgabe, Lee das Leben zu erhalten und ihm die Freiheit wiederzugeben. Wehren kann sich Lee allerdings nur mit karateähnlichen Tritten oder mit ein paar Geheimwaffen (Kugeln, Messer u.ä.), die er ab und zu erhält. Die Grafik des Spiels ist dabei als recht gelungen zu bezeichnen. In jedem Level kann sich unser Held auf drei Stockwerken des Tempels bewegen und muß zehn Gegner beseitigen, um ins nächste Level zu gelangen, und das war's auch schon.
Die Gegner agieren dabei recht plump, und auch Lee's Bewegungen lassen sich nur als einschläfernd langsam bezeichnen. Der Sound reduziert sich während des Spiels auf die nervtötende Titelmelodie, Abhilfe schafft da nur der Lautstärkeregler am Monitor.
Fazit: SHAO LIN'S ROAD ist ein Spiel, das eigentlich niemand braucht. Die Kampftechniken der Spielfigur sind äußerst simpel, so daß man mit einem „klassischen" Karatespiel, wie z.B. *International Karate*, wohl besser bedient ist. Auch die Arcade-Elemente lassen zu wünschen übrig, denn zum einen ist die Spielhandlung mehr als dürftig (Abwechslung ist nicht vorhanden), zum anderen setzt die plumpe Animation und Angriffsweise der Gegner den Schwierigkeitsgrad auf 0. Da hat KONAMI schon wesentlich Besseres geboten!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Schläger, Schlucker & Schikanen!

Programm: Krakout, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England; **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Spiele im *Breakout*-Stil stehen zur Zeit wieder hoch im Kurs. Einen weiteren Vertreter dieser Gattung legte in diesen Tagen das englische Software-Haus **GREMLIN GRAPHICS** vor. Bei **KRAKOUT** muß man, wie man es von den zahlreichen anderen Versionen her bereits kennt, einen Ball (zu Beginn des Spiels stehen drei davon zur Verfügung) gegen ein Gefüge aus Mosaiksteinchen schlagen. Dies geschieht mittels eines Schlägers, der jedoch nur vertikal bewegt werden kann. Immer dann, wenn Sie Ihren Score um weitere 10.000 Punkte vermehrt haben, bekommen Sie einen Extra-Schläger.

Haben Sie die verschiedenfarbigen Steinchen mit dem Ball berührt, so lösen sich diese in Luft auf und werden Ihrem Punktstand gutgeschrieben. In den zahlreichen Levels sorgen ebensoviele Erschwernisse wie auch nützliche Elemente für reichlich Abwechslung. So werden Sie beispielsweise auf mit einem **E** gekennzeichnete Symbole stoßen, die bei Berührung mit dem Ball den Schläger auf die doppelte Größe anwachsen lassen. Trifft der Ball jedoch auf ein anderes Symbol auf, so schrumpft der Schläger wieder auf normale Größe. Ein **G** läßt den Ball bei Berührung mit dem Schläger für einen Moment dort festkleben; nun können Sie also Ihr Ziel in aller Seelenruhe neu anvisieren. Ferner schwirren durch die Räume seltsame Wesen; einige davon, wie etwa die Masken



und Aliens, sind relativ harmlos, bringen jedoch weitere Bonuspunkte, wenn sie mit dem Ball zusammenstoßen. Allerdings beeinflussen sie natürlich die Flugbahn des Balls und lassen ihn mitunter unberechenbar in der Gegend herumschwirren. Vorsicht ist also angeraten!

Weiterhin werden Ihnen Insekten begegnen. Seien Sie hier ganz besonders vorsichtig: Die „Viecher" stechen (sprich: lähmen Ihren Schläger, wenn sie ihn berühren). Versuchen Sie also so gut es geht, ihnen auszuweichen! Sie werden außerdem feststellen, daß sich in den späteren Levels nicht alle Steinchen gleich bei der ersten Berührung auflösen; doch keine Sorge: Ein zweiter Treffer mit dem Ball (manchmal werden Sie allerdings auch drei oder vier pro Steinchen benötigen), und Sie haben auch diese Hindernisse aus dem Weg geräumt.

Top Hit

Lästig werden außer den bereits erwähnten Insekten diverse mehr oder weniger unangenehme Gegner, von denen die meisten jedoch sich damit begnügen, die Flugbahn des Balls zu ändern und damit den Spieler zu irritieren. Nicht zu spaßen ist jedoch mit dem „Schlucker", einer blauen, rasch wachsenden Kugel, die zielstrebig hinter dem Ball hereilt, ihn verschluckt und hernach als nicht mehr zu gebrauchendes Etwas wieder ausspuckt. Dieser Schweinehund wurde mir, nachdem ich (schweißgebadet) das 59. Level und 563.000 Punkte erreicht hatte, zum Verhängnis. Doch irgendwie bin ich (und sicher auch mein Chef) ihm fast dankbar dafür, daß er mich endlich von KRAKOUT erlöst hat – ich weiß nicht, wie ich sonst jemals von dem Spiel losgekommen wäre!

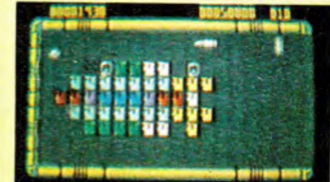
Als eine kleine, aber sehr erfreuliche Beigabe haben die Programmierer in das Programm die Möglichkeit miteinbezogen, zahlreiche Elemente zu variieren. So kann man die Zahl der Bälle sowie die Ballgeschwindigkeit festlegen, zwischen FX und Musik wählen, das Scrolling ändern oder ganz „abschalten" und einiges mehr. KRAKOUT ist ein Spiel, bei dem in erster Linie Reaktion und Geschick gefragt sind. Seine Grafiken freilich sind alles andere als bestechend, der Sound mit seinen stellenweise an amerikanische Country-Musik erinnernden Klängen ist beschwingt und fröhlich. Alles in allem hat mir das Spiel sehr gut gefallen; es ist meines Erachtens ein hervorragendes Beispiel dafür, daß ein Programm auch ohne viel technischen Firlefanz einen ungeheuren Reiz ausüben und lange Zeit unterhaltsam sein kann. KRAKOUT ist sein Geld wert!

Bernd Zimmermann

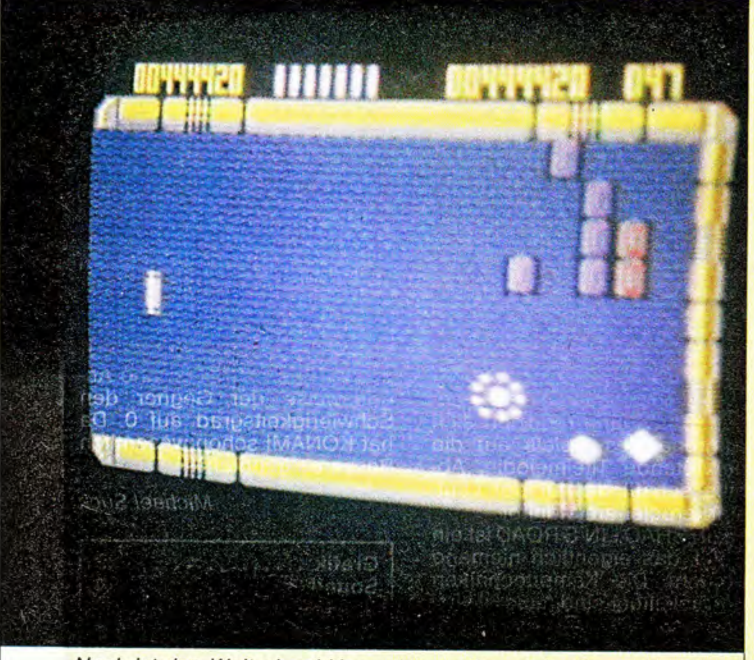
Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	12
Preis/Leistung	10

Und hier der Eindruck von Martina Strack und Manfred Kleimann

Martina: „KRAKOUT ist eines der wenigen Spiele, die trotz mittelmäßiger Grafik einen sehr großen Anreiz bieten. Sicherlich trägt dazu auch die Vielfalt der Einflußmöglichkeiten bei, die dieses Game auch von anderen „Breakout"-Versionen unterscheidet. Außerdem ist hier die positive Einstimmung durch den Sound zu nennen, der genau paßt und auch nach längerem Hören nicht nervt, ja eher zum Spielen nötig ist (wenn man nur die „Kollisionsgeräusche" im Menü anwählt, wird das Ganze schon eher öde). Fazit: KRAKOUT bietet im Grunde nichts Neues, die Umsetzung der alten Idee ist hier aber sehr gut gelungen und verspricht viel Spaß. Es lohnt sich!



Manfred: „Breakout-Spiele" hat man im Laufe der Jahre schon des öfteren „wieder"-gesehen. Einen weiteren Versuch hat GREMLIN unternommen und mit KRAKOUT ein „süchtigmachendes" Spielchen entwickelt. Besonders erfreut haben mich die *„Pipeline"*-Umrandung der Spielfläche und die Variationsmöglichkeiten im Hauptmenü. KRAKOUT ist ein Spiel ohne besondere Neuerungen; die Spielmotivation allerdings lag bei mir – auch nach ca. fünf Stunden – noch bei „11". Anmerkung: Schön, daß man hier nicht dauernd Geldstücke nachwerfen muß. Äußerst unterhaltsam!



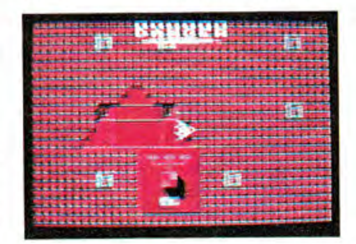
Noch ist der „Weltrekord-Versuch" von Bernd „im Gange"!

Der „zweite" Anlauf!

Programm: Raid 2000, **System:** C64, **Preis:** ca.36DM (Kass), 50 DM (Disk), **Hersteller:** Mirrorsoft, London.

Im November des vergangenen Jahres bekamen wir eine Vorabversion des Spiels **RAID 2000** von **MIRRORSOFT** in die Finger. Im damaligen Test schnitt das Programm keineswegs gut ab. Auch die Autoren scheinen das bemerkt zu haben, denn das Spiel wurde wieder „eingestampft".
Nun, 4 Monate nach dem ersten Test, flatterte uns die neue überarbeitete Version ins Haus. Eines gleich vorweg: Das Spiel an sich wurde nicht verändert, nur Grafik und Sound haben eine Verbesserung erfahren. Diese beiden Kriterien sind jetzt wirklich erwähnenswert. Für alle, die den ersten Test nicht kennen, folgt an dieser Stelle nun eine Zusammenfassung des Spielthemas: Außerirdische haben weite Teile der Erde besetzt. Ihre Macht beziehen sie dadurch, daß ihnen fast unbegrenzte Energiemengen, die sie aus den irdischen Kraftwerken beziehen, zur Verfügung stehen. Sie, als Spieler, müssen den unaufhaltsam erscheinenden Vormarsch der Aliens stoppen und die Kraftwerke zerstören. Aber, wer jetzt glaubt, das Ganze wäre nur ein reines Ballerspiel, der irrt. Es gibt durchaus auch Strategieelemente bei Raid 2000. Zu Beginn sehen sie eine Weltkarte, auf der die besetzten Gebiete farblich abgesetzt erscheinen. Man verfügt über 4 Fighter, die man nun auf der Weltkarte verteilen kann. Und zwar nach folgendem Muster:
Setzt man einen Fighter auf ein besetztes Gebiet, so wird der Vormarsch der Feinde verlangsamt. Positioniert man ihn auf einer freien Stelle, so werden die eigenen Streitkräfte gestärkt (sehr wichtig!). Sind alle Fighter gesetzt, kann man sich für einen bestimmten entscheiden, der dann über eine scrollende Landschaft bewegt werden kann. Hier gilt es nun, alle Angreifer abzuschießen, den Hindernissen auszuweichen und schließlich den Reaktor zu vernichten.
Das ist jetzt allerdings eine reine Action-Sequenz, von Strategie keine Spur. Einen im Kampf beschädigten Fighter kann man wieder auftanken, doch man sollte beim Tanken und beim Setzen der Fighter nicht zu viel Zeit vergehen lassen, weil die Invasion währenddessen weitergeht.
Die Grafik von RAID 2000 ist nicht schlecht, und auch der Sound kann sich hören lassen. Spielerisch ist das Ganze allerdings nicht gerade das Gelbe vom Ei. Wer Actionspiele mit Strategieelementen mag, nur zu! Bei mir allerdings hat das Spiel keine neue Heimat gefunden! *Ottfried Schmidt*





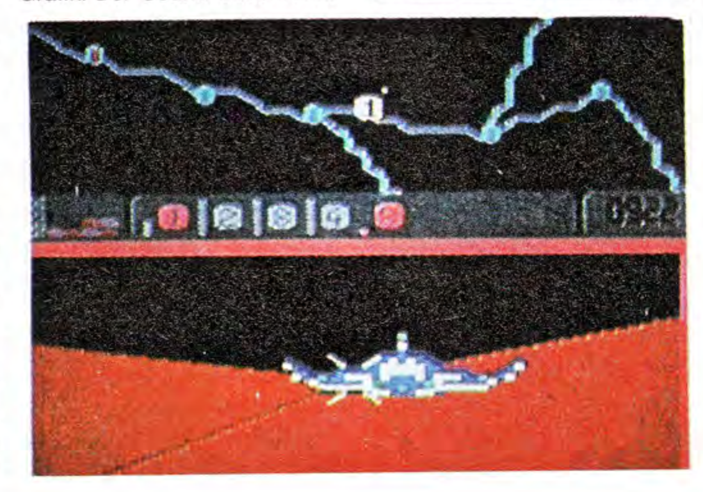
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Auf Zeugma ist die Hölle los!

Programm: Tracker, **System:** C-64, Atari ST, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass); ca. 44 Mark (Disc), **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. Funtasic MailOrder, München.
Beim Spiel **TRACKER** handelt es sich um ein Action-Strategie-Spiel, bei dem die strategische Komponente im Vordergrund steht. Das Spiel ist von **FIREBIRD** in Szene gesetzt worden. Zur Story: Auf dem Vergnügungsplaneten „Zeugma IV" hat der Zentral-Computer die Herrschaft an sich gerissen. Dieser Computer steht im sogenannten „Centrepoint". Um seine Macht zu sichern, hat der Zentralcomputer Raumschiffe ausgesandt, die sich Cycloids nennen, und Ihnen das Leben schwer machen. Ihre Aufgabe ist es nun, zum Centrepoint zu gelangen und den übermächtigen Gegner mittels einer Bombe zu zerstören. Da es ein langer Weg bis zum Centrepoint ist, können Sie vorher einzelne Sektoren zurückerobern und das Steuerungssystem, mit dem der Computer seine Cycloid steuert, lahmlegen. Auf Ihrem Weg werden Ihnen des öfteren solche Cycloids begegnen, die es abzuschießen gilt. Falls Sie selbst dabei abgeschossen werden sollten, gibt es dennoch keinen Grund zur Panik, da Sie an allen Kreuzungspunkten neue Raumschiffe runterbeamen können. Während des Spiels steht Ihnen eine Landkarte des Planeten zur Verfügung, die Sie bei Bedarf mit den Funktionstasten vergrößern können. Das Programm hat eine mittelmäßige Grafik. Der Sound beschränkt sich auf Schuß- und Triebwerksgeräusche. Freunde von „reinen" Action-Spielen sollten die Finger von diesem Programm lassen!

Carsten Deiters

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6



„Der FLOP des Tages"

konnte in dieser Ausgabe von ASM „leider" nicht ermittelt werden. Der Grund: Es flatterte kein Programm auf unseren Schreibtisch, das dieses „Prädikat" verdient hätte. Vielleicht ist es aber auch ein „Zeichen des Software-Himmels"; möglicherweise gibt es nur noch sehr gute, gute und durchschnittliche Programme? Nun, wir werden sehen! Dennoch werden wir uns „bemühen", in der Folge-Ausgabe wieder einen „echten FLOP des Tages" präsentieren zu können.

Die ASM-Redaktion



Schleimgeister in New York

Haben Sie schon einmal Geister gejagt? Nein, die Rede ist nicht vom Weingeist, sondern von den richtig schleimigen Geistern. Haben Sie noch nicht gemacht? Ist auch besser so. Bevor Sie mit allerlei Ausrüstung auf Geisterjagd gehen, sollten Sie sich so eine Jagd in unserem heutigen Oldie GHOSTBUSTERS ansehen. Ende 1984 befand sich die ganze Welt im Ghostbusters-Fieber. Jeder Mensch ging auf Geisterjagd. Natürlich nur im Kino und auf dem Computer. Die Umsetzung des Kinowelterfolges ist (endlich einmal) gut gelungen.

Programm: Ghostbusters, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX und andere, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Activision, Hamburg.

Worum geht es? In New York treiben seit einiger Zeit Gespenster ihr Unwesen. Niemand weiß, warum. Die drei Geisterforscher Venkmann, Dr. Stanz und Dr. Sprengler, soeben aus der Uni geflogen, wollen der Sache auf den Grund gehen und gründen eine Geisterjäger-Agentur. Die Probleme beginnen. Mit was fängt man Geister? Vielleicht mit Strahlenpistolen? Wie lagert man die Geister, wenn man sie gefangen hat? Vielleicht mit einem Kompressor, der die Geister „verdichtet?"

Zur Grundausstattung eines jeden Geisterjägers gehört noch ein Geisterstaubsauger (slurp!), ein Geisterenergiedetektor, ein Geisterköder und eine Geisterfalle. Alles noch zu kaufen, von dem bißchen Geld, was man zur Verfügung hat. Wie im Film, so im Spiel. Mit der entsprechenden Kontonummer gibt's natürlich mehr Geld. Dann kommt noch das Auto dazu. Zu empfehlen: ein 63er Hearse mit großem Laderaum.

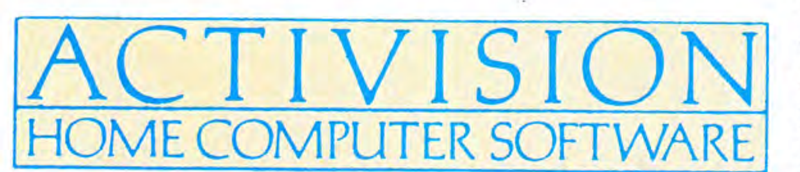
Alles gekauft? Dann los! Da ist auch schon der erste Alarm in der 4th Street, Ecke Church-Street. Nichts wie hin! Unterwegs können noch mit dem Staubsauger ein paar Geister gefangen werden. Am Schauplatz eingetroffen, muß zunächst die Falle aufgestellt werden. Dann kann man mit zwei Geisterjägern den Geist fangen und die Falle zuschnappen lassen. Dafür gibt's dann auch ein Entgelt. Mißlingt die Aktion, wird man vom Geist „vollgeschleimt", was auch mit einem Kommentar aus dem Lautsprecher begleitet wird. Zweimal geschleimt, muß man zum Hauptquartier und neue Leute holen.

Nach vielen erfolgreichen Aktionen tun sich mehrere Geister zu einem Marshmellow-Man zusammen, der dann mehrere Häuserblocks zertrampelt. Also, vorher schnell eine Falle legen und dem Marshmellow-Man zuvorkommen. Auf ein bestimmtes Haus haben es alle Geister abgesehen. Weil es dort am meisten spukt, wird es auch der Tempel des Zuul genannt. Am Ende des Spieles treibt dort vor dem Eingang der Marshmellow-Man sein Unwesen. Und alle drei Geisterjäger müssen da rein.

Genug der Geschichte. Nun noch kurz zum Programm. Die Grafik ist bei allen Computern sehr gut, der Sound auch. Beim 64er läuft während des gesamten Spiels die Musik mit! Natürlich fehlt auch die Sprachausgabe nicht. Während man beim Commodore alles sehr gut versteht, muß man beim Spectrum schon genauer hinhören. Aber trotzdem. Für einen Computer ohne Soundchip (Spectrum) ist Sprachausgabe etwas Beachtliches. Die originelle Handlung sorgt für die entsprechende Spielmotivation. Noch ein Tip: Wer den Film noch nicht gesehen hat, sollte das schnellstens nachholen.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	8-10
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9





Sport-Kaleidoskop

Mehr als ein Pausenfüller:

Golf auf dem IBM

Programm: World Tour Golf, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, Tel. (415) 571-7171, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Nicht schlecht, was **ELECTRONIC ARTS**, das amerikanische Software-Haus aus dem schönen Kalifornien, da beschert: **WORLD TOUR GOLF** heißt das neueste Produkt, welches mehr als ein Pausenfüller während der Arbeit am IBM und den kompatiblen Rechnern ist.

Bei WORLD TOUR GOLF hat man gleich mehrere Möglichkeiten, das Programm zu nutzen: Zunächst kann man üben (was allerdings auch sehr vonnöten ist), sich mit den verschiedenen Schlägern und den Schlagweiten vertraut machen, den Einfluß des Windes auf die Flugbahn des Balles beobachten und einiges mehr. Danach kann man sich in das erste Match gegen den Computer oder einen Mitspieler stürzen (letzteres bringt natürlich immer mehr Freude), und last but not least kann man eigene Kurse konstruieren.

Nachdem man also einige Übungsrunden absolviert hat, „knöpft" man sich sogleich den Computer als Gegner vor. Gesagt, getan! Aus der Reihe der zur Verfügung stehenden Spieler wähle ich mir einen aus, der im folgenden meine Kommandos und Eingaben auszuführen hat. Mit Hilfe der Cursortasten suche ich mir den geeigneten Schläger aus, nachdem ich die Entfernung zum Loch und die Windverhältnisse in Augenschein genommen habe. Sodann setze ich an zum ersten Schlag: Durch Druck auf die ENTER-Taste erscheint unten rechts auf dem Monitor eine Anzeige, ähnlich einer Uhr; nochmaliger Druck auf ENTER bestimmt die Schlagstärke, ein weiterer Anschlag dieser Taste legt Hook oder Slice, (Rechts- oder Linksdrall) fest. Insgesamt



14 Schläger stehen zur Verfügung, vom Treib- über die Holz- und Eisenschläger bis zum Putter.

Die linke Hälfte des Bildschirms nimmt ein Übersichtsplan ein, rechts ist ein Detailausschnitt zu sehen, auf dem der Kurs, die diversen Hindernisse und natürlich der Spieler selbst zu erkennen sind. Durch Druck auf die SPACE-Taste kann man seinen „Caddy" um Hilfe bitten, das heißt – genauer formuliert – einen Halbkreis auf den Übersichtsplan zaubern, der die maximale Schlagweite des jeweiligen Schlägers angibt. Eine angenehme Option des Programms ist, daß man sich mittels der Cursortasten einen Rundumblick verschaffen kann, was bei der Festlegung der Schlagrichtung schon ein ganzes Stück weiterhilft. Im rechten oberen Drittel des Bildschirms befinden sich alle für den Spielverlauf wichtigen Daten: Die Entfernung zum Loch, der derzeit gewählte Schläger, die Windstärke und -richtung und der Name des schlagenden Spielers.

Mein erstes Match endet mit einer katastrophalen Niederlage – im Spiel gegen den Computer habe ich keine Chance. Doch als altem Golf-Freak läßt mir dieses verheerende Ergebnis natürlich keine Ruhe (und wenn sie nicht gestorben sind, dann üben sie heute noch!).

WORLD TOUR GOLF ist ein weiteres Golfprogramm, das jedoch aufgrund seiner vielfältigen Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu variieren, und nicht zuletzt wegen des Construction Kits viele andere Spiele seiner Art schnell vergessen läßt. Natürlich – die Gra-



fik ist alles andere als berauschend; aber vom IBM hat man in dieser Beziehung ja auch nicht allzu viel zu erwarten. Was aber letztlich zählt, ist die Umsetzung einer Sportart auf einen Computer, d.h. die Möglichkeit, seine Technik und Geschick zu trainieren. Und da werden Sie mit WORLD TOUR GOLF gut bedient sein!

Bernd Zimmermann

Animation	6
Sound	2
Handhabung	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Eishockey im All

Programm: Hyperbowl, **System:** Spectrum (C-64-Fassung folgt), **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Noch vor nicht allzulanger Zeit begannen die Software-Häuser Sportspiele zu „versoften", die noch gar nicht erfunden waren. Die bekanntesten dieser Art, die allesamt „weit draußen" im All die Zuschauer in Begeisterungsstürme versetzte, waren wohl *Ballblazer*, *Xeno* und das excellente *Hypaball*. Nun versucht auch der „Low-Budget-König" **MASTERTRONIC**, sich an dem Reigen zu beteiligen. **HYPERBOWL** heißt das schnelle „Sportspiel", bei dem jeder Spieler (2 insgesamt) versucht, mit seinem Raumschiff den verflixten Puck zu finden und diesen in das Gehäuse des Gegners zu befördern.

Natürlich muß man mit dem ernsthaften Widerstand des Gegners rechnen, der in dem Fünf-Minuten-Spiel seinen Skimmer bereitmacht, um gegen den Ihrigen anzutreten. Das „Tor" besteht zum einen aus einer Linie (bei Überquerung des Pucks bringt dies einen Punkt) und auf der anderen Seite aus einem Kreuz (trifft man dies, so erhält man zwei Punkte). Wie man sieht, sind die Eishockey-Regeln hier etwas variiert worden; die „Uhren" im All gehen auch etwas anders.

Es ist schon ganz schön schwierig, die „Hartgummischeibe" (vielleicht ist der Puck auch einem „futuristischen Material": „Silicon-Titan-Dioxyd?") zu treffen. Vom Manövrieren Ihres Skimmers ganz zu schweigen. Ein recht kniffliges „Sportspiel" also, daß die ganze Konzentration der Konkurrenten erfordert. Man kann übrigens auch das „Material" (Schiffe) selbst auswählen; genauso wie den h dem man spielen möchte. Und: Wenn Sie einmal die Orientierung verloren haben sollten, so setzt Sie ein Kontrollschirm (rechte Bildschirm-Seite) ins Bild. Sie erfahren die Positionen des eigenen und des anderen Schiffes sowie die Lage des Pucks.

Die Grafik von HYPERBOWL ist ganz nett; der Sound ist „spectrummäßig" einzuschätzen. Dadurch, daß es bereits andere – vielleicht bessere – Spiele dieser Art gibt, war ich vom MASTERTRONIC-Produkt nicht gar so begeistert. Wenn man allerdings den Preis (10 Mark) mit ins Kalkül zieht, so ist es relativ gesehen ein Hit!

Manfred Kleimann

Animation	8
Sound	6
„Realitätsnähe"	?
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	10

Harte Burschen

Programm: Enduro Racer, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Activision, Hamburg.
Nun, schon längst ist jedem Software-Freak bekannt, daß die Vielzahl der neuen Programme Spielhallen-Umsetzungen sind oder zumindest „Spielhallen-orientierte" Adaptionen darstellen. Um einen solchen „echten" Spielhallen-Hit handelt es sich bei **ENDURO RACER** von **ACTIVISION.** Ganz schön hartgesottene Burschen werden Ihnen in diesem fantastisch-schnellen Spectrum-Spiel begegnen, das momentan nur als Demo-Fassung vorlag. Es sind Typen, die Kopf und Kragen riskieren, eine Art von „Action", die die User lieben!
Es geht darum, in halsbrecherischer Fahrt einen mit Hindernissen gespickten Parcours möglicht schnell und fehlerlos zu bewältigen. Die Maschinen, welche Sie mit dem Joystick ziemlich exakt steuern können (sogar „Kopfstände" können Sie mit Ihrer Fahrerfigur vollführen), scheinen wirklich alles mitzumachen.
Einige Schwierigkeiten treten dann auf, wenn Sie mit einer Geschwindigkeit – sagen wir so etwa 140 km/h – über eine Wüstenstrecke heizen und die lästigen Felsbrocken „übersehen". Ein Sturz ist hierbei meist die Folge.
Der Screen besteht aus dem gewohnten Rennkurs, namens Straße, der obere Teil ist der „Anzeigetafel" vorbehalten: Hier werden der High Score, die verbrauchte Zeit, die Level-Stufe (hier Stage genannt), der augenblickliche Score und die aktuelle Geschwindigkeit deutlich gemacht. Diese „statistischen" Informationen sind eingebettet (also nicht störend!) in eine für „Spectrum-Verhältnisse" ausgezeichnete Grafik. Nehmen wir z.B. die „Wüsten-Szene": Der Hintergrund besteht aus einer bizarren Bergkette, die Landschaft, die durch die Rennstrecke geteilt wird, ist sehr detailliert dargestellt (auch Bäume dürfen nicht fehlen).
Fahrer und Maschine sind fast „spritegenau" in Szene gesetzt worden, wobei anzumerken ist, daß die Animation (besonders beim Fahrer) als überaus realistisch umgesetzt bezeichnet werden muß! Das Scrolling ist sehr gut und schnell; die Spielbarkeit ist optimal, da die Steuerung sehr exakte Bewegungen zuläßt.
Einziger Nachteil: Das Spiel wird erst in den nächsten Tagen auf den Markt kommen. Das Demo, das ich sah, ließ aber schon jetzt vermuten, daß diese Spielhallen-Umsetzung für Schlagzeilen sorgen wird! *hine*



Keine echte Bewertung möglich, da nur eine Demo-Version begutachtet werden konnte!

Return

Programm: Tennis , **System:** Spectrum , **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Imagine
Voller Spannung warten Sie auf das Ende der Ladeprozedur. Was mag wohl dahinterstekken? **TENNIS,** von **IMAGINE** und **KONAMI!** Muß ja gut sein! Wenn doch PING PONG schon so ein Renner war. Also abwarten.
Das ist auch das Beste, was Sie tun können. Um es kurz zu sagen: Es lohnt sich nicht.
Hier wird einfach zu wenig geboten. Die Grafik kann mit dem heutigen Standard kaum mithalten. Sie ist zu dünn, um es mal so zu sagen. Es gibt da Tennisfeld, Netz, Spieler und zwei Tribünen mit Zuschauern. Hier fängt die Kritik an. Die Spieler bewegen sich zu eckig und sind ein wenig zu groß für das Tennisfeld. Als Ausgleich hat man dafür die Tribünen recht klein gehalten (um nicht zu sagen mickrig). Grafikmäßig also unter dem Standard.
Besonderheit des Programmes: Man kann allein, zu zweit oder auch im Doppel spielen, das Spielen recht schwer fällt. Der Computer spielt ein bißchen zu stark (er kann auch Asse schlagen!). Wie man allerdings die Flugbahn des Balles verändert, ist mir ein Rätsel geblieben. Oder geht das vielleicht gar nicht ?
Fazit: Von dieser Tennis-Simulation hatte ich mehr erwartet. Vor allen Dingen die Grafik hätte besser werden können, vom Sound will ich mal ganz schweigen. Das hätte besser werden können. *Peter Braun*

Animation	5
Sound	3
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	4

Die Modellbahn im Computer

Programm: Scalextric, **System:** Spectrum, Schneider (beide neu), C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Virgin Games. London, England.
Weihnachten 1967: Mit funkelnden Augen beobachte ich, wie mein Vater ein „mächtig" großes Geschenk zur Bescherung unter den Christbaum legt. Ich wußte, was sich in diesem großen Karton verbirgt – zumindest hoffte ich auf etwas Bestimmtes, das ich mir schon lange wünsche. Ich war überglücklich, als sich meine Vermutung bestätigte: Eine elektrische Auto-Rennbahn – noch in „Einzelteilen" – lag vor mir. Es war eine echte **SCALEXTRIC.** Schon damals gefielen mir die modellgetreuen Nachbildungen von Formel-1-Rennern, alten Bentley's, Go-Karts oder Motorräder besser als diejenigen damaliger deutscher Hersteller. Lang, lang ist's her! Und plötzlich: In diesen Tagen stoße ich abermals auf SCALEXTRIC. Es ist die Spectrum-Version eines Rennspiels, das von **VIRGIN GAMES** in der „LEISURE GENIUS-Reihe" erschienen ist. Ich war sehr gespannt, wie sich die Modellbahn im Rechner „bewährte"!
Schon sehr bald konnte ich feststellen, daß SCALEXTRIC gleich mehrere Komponenten verschiedener anderer Rennspiele in sich vereinte. Sehr schön vor allem, daß nur zwei Fahrzeuge auf einem gesplitteten Bildschirm gegeneinander antreten. Der Rennverlauf bleibt somit übersichtlich, anderes störendes „Beiwerk" (Konkurrenten) bleiben Ihnen erspart. Der Bildschirm besteht – wie erwähnt – aus zwei Teilen. Die beiden Fahrzeuge, die Sie aus der Pilot-Perspektive steuern können, befinden sich „übereinander". Der Kurs ist recht schnell. Dies liegt hauptsächlich an den „kleinen Elektro-Fahrzeugen", die so arg schnell beschleunigen. Unter den Rennkursen befindet sich eine Anzeige, die Ihren stolzen Namen, den Kursverlauf, die Position im Rennen sowie Ihre aktuelle Geschwindigkeit anzeigt.
Das Programm gestattet es Ihnen, sich einen eigenen Kurs zusammenzubasteln, was sich aber zunächst für den Anfänger (gemeint bin ich) als sehr schwierig erwies, ließ sich aber dann doch schnell realisieren: Sie steuern über die Cursortasten die verschiedenen Bau- oder Einzelteile der Rennbahn. D.h., Sie werden versuchen müssen, sich wie „im richtigen Leben" Kurven, Geraden, Schikanen oder Steilwandkurven zu einer vernünftigen Rennstrecke zusammenzupuzzlen. Nach einer gewissen Zeit ließ ich dann die Finger von der „Architektur" und widmete mich abermals dem „eigentlichen" Geschehen.
Ich wählte mir die Zahl der Runden aus, erkor mir den Computer als Konkurrenten (dessen Stärke man vor dem Startschuß festlegen kann!) und machte mich auf die Strecke (einer von insgesamt zwölfen). Die extrem zu fahrenden Kurven hatten mir doch ein wenig Respekt eingeflößt, da die Steuerung des Gefährts ziemlich genau ausgeführt werden muß. Denn sonst....
Fazit nach einem halben „Day at the Races": Der Computer simuliert ein mehr „sportlerisches" denn modellbahnmäßiges Spiel, bei dem es darauf ankommt, sich fast zu 100 Prozent zu konzentrieren. Der anfängliche Spaß wich allerdings nach ein paar Stunden. Zu sehr erinnert SCALEXTRIC eben doch an Formel-1-Spiele vergangener Tage. Festzuhalten ist aber, daß es sich in puncto Grafik und Schnelligkeit (Spectrum) von vielen anderen dieses Genre abhebt. Der ganz große Renn-Knüller ist SCALEXTRIC jedoch nicht. Für alle, die für den Spectrum, C-64 oder Schneider noch kein derartiges Spiel in ihrer Softo-Thek stehen haben, kann man das VIRGIN-Produkt empfehlen!
Manfred Kleimann

Animation	8
Sound	6
„Realitätsnähe"	9
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7



TOP 30 im April

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Starglider	C-64/Spectrum/Schneider/Atari ST	Rainbird
2	–	The BIG Deal	C-64	Radarsoft
3	–	Gauntlet	C-64/Schneider	U.S. Gold
4	20	Olli and Lissa	C-64/Spectrum/Schneider	Firebird
5	7	Paperboy	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
6	8	Los Angeles Swat	Atari XL/XE	Mastertronic
7	2	Trivial Pursuit (Genus I)	C-64/Spec./Schn./Joyce/BBC/At. XL	Domark
8	–	180	C-64/Spectrum/Schneider	Mastertronic
9	–	Space Harrier	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
10	–	Footballer of the Year	C-64/Spectrum/Schneider/C-16/BBC	Gremlin
11	–	Aliens	C-64/Schneider/Spectrum	Electric Dreams
12	1	World Games	C-64/Atari ST/Amiga/IBM	Epyx
13	6	Tass Times	C-64/Atari ST/Amiga/Apple II	Activision
14	–	Blood 'n' Guts	C-64	American Action
15	–	Sky Runner	C-64/Spectrum/Atari XL	Cascade Games
16	–	Repton 3	C-64/Schneider/BBC	Superior Software
17	–	Labyrinth	C-64/Schneider	Activision
18	–	Sigma 7	C-64/Schneider/Spectrum	Durell
19	5	Leaderboard Golf	C-64/Atari XL/ST/Amiga/IBM	U.S. Gold
20	–	Fat Worm blows a Sparky	Spectrum	Durell
21	–	Impossaball	Schneider/Spectrum	Hewson
22	22	Academy	Spectrum/Schneider	CRL
23	13	Lightforce	C-64/Spectrum/Schneider	F.T.L./Gargoyle
24	–	Bomb Jack II	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
25	–	Terra Cresta	C-64/Spectrum	Ocean
26	15	The Great Escape	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
27	3	Uridium	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
28	–	Agent X	Spectrum	Mastertronic
29	21	Ikari Warriors	Schneider	Elite
30	27	Tarzan	C-64/Schneider/Spectrum/MSX	Martech

Top Ten/C-64

1 Starglider	Rainbird
2 The BIG Deal	Radarsoft
3 Paperboy	Elite
4 180	Mastertronic
5 Gauntlet	U.S. Gold
6 Tass Times	Activision
7 Blood 'n' Guts	Am. Action
8 Repton 3	Superior Software
9 Terra Cresta	Ocean
10 Leaderboard	U.S. Gold

Top Ten/Spectrum

1 Impossaball	Hewson
2 180	Mastertronic
3 Olli and Lissa	Firebird
4 Trivial Pursuit	Domark
5 Space Harrier	Elite
6 P. Shilton's „Handball"	Grand Slam
7 Paperboy	Elite
8 Bomb Jack II	Elite
9 Uridium	Hewson
10 Fat Worm blows ...	Durell



Unser guter alter FLOYD ist wieder da! „Trotz Probezeit" steht er auf Rang 2.

Die neue Nummer 1: STARGLIDER, das Top-Spiel von RAINBIRD.

Top Ten/Schneider

1 Ollie and Lissa	Firebird
2 Impossaball	Hewson
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Footb. of the Year	Gremlin
5 The Great Escape	Ocean
6 180	Mastertronic
7 Repton 3	Superior Soft
8 Academy	CRL
9 Sigma 7	Durell
10 Ikari Warriors	Elite

Top Ten/ATARI

1 Los Angeles Swat	Mastertronic
2 Trivial Pursuit	Domark
3 Sky Runner	Cascade
4 Leaderboard	U.S. Gold
5 Thrust	Firebird
6 Ninja	Mastertronic
7 Hardball	Accolade
8 Football Manager	Addictive
9 Beer Belly	Americana
10 Aztec	Databyte

Eins, zwei, drei, wer hat das Ei?

Programm: International Volleyball, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Mastertronic

Was ist das beliebteste Spiel unter Schülern? Fußball, Basketball? Falsch, Volleyball natürlich! Ein Spiel, wo man nicht viel laufen muß, ist doch immer beliebt. Und wer immer noch zu bequem ist, in der Sporthalle Volleyball zu spielen, für den hat **MASTERTRONIC** die Lösung: **INTERNATIONAL VOLLEYBALL.** Noch mal kurz den Spielablauf. Beide Mannschaften müssen mittels „pritschen" oder „baggern" den Spielball in der Luft halten oder ihn auf des Gegners Feld bringen. Dann gibt's Punkte. Punkte machen kann aber nur die aufschlagende Mannschaft. Aufschlagwechsel findet dann statt, wenn die aufschlagende Mannschaft einen Fehler macht.

Bei INTERNATIONAL VOLLEYBALL bestehen die Mannschaften aus je zwei Spielern, die an den Ecken des Spielfeldes stehen. Zum Aufschlagen drückt man nun „Feuer", und ein Fadenkreuz saust vom eigenen Spieler geradeaus in die Hälfte des Gegners. Läßt man die „Feuer"-Taste los, bleibt das Fadenkreuz stehen, und der Ball fliegt los (wo wird er denn wohl landen ?!?). Natürlich kann das der Computer auch, und dann sollte man mit dem eigenen Spieler schnell auf das Fadenkreuz rennen. Auf Tastendruck wechselt man die Spieler. Hört sich vielleicht kompliziert an, ist aber ganz einfach und macht außerdem noch Spaß.

Die Grafik von INTERNATIONAL VOLLEYBALL ist gut und ziemlich detailliert. Zuschauertribünen auf allen Seiten und hübsche Spielfiguren. Und der Sound? Fast nichts, außer dem Beifallsklatschen des Publikums, aber das klingt ganz gut. Kleiner Gag am Rande: Bandenwerbung von Mastertronic an der Zuschauertribüne.

Fazit: Rundherum ein sehr gut gelungenes Spiel zu einem Superpreis. Der Kauf lohnt sich!

Peter Braun

Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	10

Zeitlupe

Programm: Super Soccer, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England.

Fußballspiele erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit (siehe *Matchday, Handball Maradona,...).* Nun drängt ein weiterer Konkurrent auf den Markt: **SUPER SOCCER.**

Gleich nach dem Laden war ich angenehm überrascht: Nicht schlecht, was da aus des Spectrums Lautsprecher an mein Ohr dringt. Doch sollte man vom Sound nicht auf das ganze Spiel schließen.

Immer noch sichtlich erfreut drücke Ich eine Taste, um das Spiel zu starten. Ein Menü erscheint. Man kann Anzahl der Spieler (bis zu 8!), Farben, Namen der Mannschaften, Spielzeit und Spielstärke wählen.

Die Spieler laufen ein, schön groß sind sie. Aber schon geht es los. Diese Farbüberlappungen und Farbverwirrungen. Und dann diese Wahnsinnsgeschwindigkeit (Gähn!). Da ich aber keine vorschnellen Schlüsse ziehe, bleibe Ich zäh und spiele weiter. Nach 20 Minuten gebe ich gelangweilt und verärgert auf. Das Spiel ist einfach zu langsam. Die Spieler kommen kaum vorwärts, während mir mein Gegner mit dem Ball auf und davon läuft.



Da helfen auch die schönsten Variationsmöglichkeiten wie z.B. das Aufstellen der Spieler beim Freistoß nichts. Schön allerdings ist die Möglichkeit, zwei verschiedene „Spielwinkel" einzusehen! Das Programm bietet zwar einige Fortschritte auf dem Spectrum-Fußball-Sektor, aber beim Spielen kommt einfach keine richtige Freude auf.

Peter Braun

Animation	6
Sound	8
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	5

★ Der Überflieger

Programm: Flight Simulator II, **System:** Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** SubLogic, Champaign, Illinois, USA.

Nehmen Sie Platz in dem Pilotensitz der einmotorigen Chessna 182 oder der Gate Learjet 25G! Aber, wer kann sich schon ein Flugzeug leisten? Ein freier Mitarbeiter der ASM bestimmt nicht. Doch: Auch ungefähr 100 Mark müssen Sie auf den Ladentisch legen, um den **FLIGHT SIMULATOR II** von **SUBLOGIC** zu bekommen. Für das Geld erhält man fünf Karten (von New York, Chicago, Seattle, Los Angeles und San Francisco), eine Unterweisung über die Tastaturbelegung sowie ein 130 Seiten starkes Handbuch (im Ringbuchformat), das natürlich in Englisch gehalten ist.

Nach dem Einladen erscheint im unteren Bildschirmdrittel das Cockpit, darüber die jeweilige Landschaft und in der ersten Zeile die Menüs, die mit der Maus angesprochen werden können: INFO gibt Hinweise über das Spiel, die Flugzeuge usw. Mit FILE lassen sich selbstverständlich Spielstände abspeichern und laden. Auch die Scenery Disc von FLIGHT SIMULATOR I kann benutzt werden!. VIEW gibt den Beobachtungsort an. Man kann zwischen TOWER, COCKPIT und SPOT wählen. Hier werden auch die Fensterfunktionen des Rechners voll ausgenutzt. So kann ein Ausschnitt der Karte oder ein Ausblick aus dem Seitenfenster des Flugzeugs eingeblendet werden; die Ausschnitte kann man darüberhinaus noch vergrößern. ENVIRO setzt die Wetterbedingungen fest. Neben den vier Jahreszeiten kann die Höhe und die Arten von Wolken und Wind gewählt werden. Wer gerne Bodennebel möchte, kein Problem! SIM bezieht sich auf die Simulation: Hier kann der Spieler einstellen, wie realistisch der Simulator sein soll; auch die Empfindlichkeit der Steuerung kann bestimmt werden. NAV steht für Navigation . Hierbei kann in aller Ruhe die Karte betrachtet, die Position eingestellt oder etwa der Autopilot installiert werden. Der letzte Menü-Punkt, SITUATION, kann alte und neue Szenerien laden. Auch eine Widerholung des Spiels ist möglich! Das sind nur ein paar Beispiele von den Möglichkeiten dieses Simulators. Kein Wunder, daß das Handbuch so umfangreich ist! Das Ding ist sehr ausführlich und beschreibt jede Kleinigkeit für jedermann, der Englisch ver-



steht, äußerst verständlich. Da wird sogar der Unterschied zwischen dem Magnetischen und dem „normalen" Nordpol erläutert. Und eben solche Kleinigkeiten müssen bei der Simulation beachtet werden, will man wieder sicher auf dem Zielflughafen landen.

Die Grafik ist in 3D Wiedergegeben; sie ist meiner Meinung nach ziemlich schnell. Wem das allerdings zu langsam seinj sollte (?), der kann auf eine 3D-Vektor-Grafik umschalten. Die Instrumente sind recht übersichtlich dargestellt, so daß man mit einem Blick alle wichtigen Daten erfassen kann. Etwas schwierig wird es bei der Beherrschung der Steuerung. Der „Vogel" läßt sich mit der Zehner-Tastatur oder der Maus steuern; aber die Zusatzfunktionen sind über die ganze Ta-



statur verstreut. Übung macht auch hier den Meister, und wenn Sie glauben, daß Sie mit dem Simulator vertraut sind, dann können Sie sogar noch ein bißchen im 1. Weltkrieg „mitmischen". Aber, wie gesagt, da kommen nur Experten weiter!

Wer ungern allein spielt und jemanden kennt, der ebenfalls einen Amiga bzw. Atari besitzt, für den gibt es eine spezielle Multi Player Function. Hierbei können zwei oder mehrere Computer mit einer Leitung „verkabelt" werden (die Schaltung steht im Handbuch, die Leitung kann aber auch von SUBLOGIC bestellt werden).



Nun hat jeder Spieler sein eigenes Flugzeug, aber auch die der anderen Mitstreiter befinden sich auf seinem Bildschirm! Da kann es manchmal eng werden. Es gibt ja Freunde, die spielen gerne Kamikaze...

Fazit: Eine Super-Simulation, die äußerst realistisch ist und fast zahllose Funktionen aufweist. Für Anfänger ist es empfehlenswert, das Handbuch durchzulesen, denn dieses liefert Grundkenntnisse der Navigation, Steuerung usw. Also, Ready for Takeoff!

Stefan Swiergiel



Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**12**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**9**



★ Monopoly mal anders

Programm: Brian Clough's Football Fortunes, **System:** Spectrum, C-64/128, BBC, Schneider-CPC-Reihe, Schneider PC, **Preis:** Spectrum ca. 40 Mark; Commodore/BBC/Schneider ca. 45 Mark (Kass.), ca. 55 Mark (Disk.); Schneider PC ca 90 Mark, **Hersteller:** CDS, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Joysoft, Köln; Leisuresoft Dortmund.

Eine Kombination aus Computer-Fußball und Brettspiel präsentiert das englische Softwa-re-Haus **CDS,** das sich schon mit so bekannten Spielen wie *Colossus Chess* und *Steve Davis' Snooker* einen Namen gemacht hat. Wegen seiner eher strategiebetonten Spielanlage entschlossen wir uns, das Game nicht unter „Sport", sondern unter „Denk- und Strategiespielen" unterzubringen. In der Verpackung von **BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES** befinden sich nicht nur der Datenträger und die Anleitung, sondern auch ein Spielplan, Chips für zwei bis fünf Teilnehmer, Spielgeld und -karten, auf denen Spieler aus der englischen Division -nach Spielstärke und Einsatzmöglichkeit geordnet – eingezeichnet sind. Ich habe mir BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES für Sie auf dem Schneider Joyce angesehen.

Zu Beginn des Spiels werden die insgesamt 112 auf den Spielkarten eingetragenen Fußballer unter den Teilnehmern aufgeteilt, und das Spielgeld wird ausgegeben. Nun kann sich jeder Mitspieler – als Trainer einer Mannschaft – sein Team zusammenstellen. Das



★ Krieg der Sterne

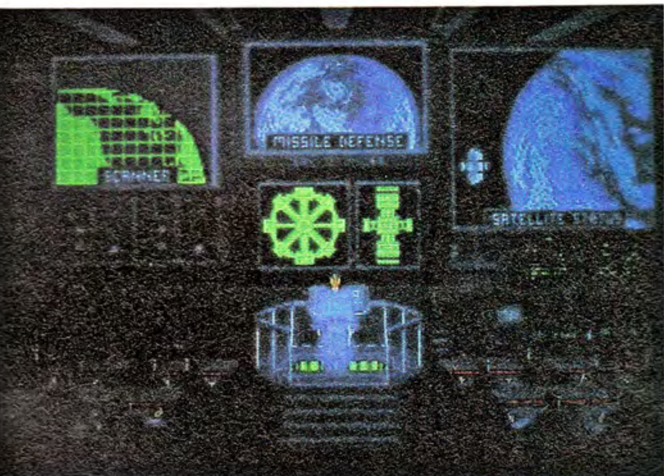
Programm: SDI, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Softline, Oberkirch.

Genauso, wie sich Ronald Reagan bei seiner Entscheidung für das SDI-Projekt einer weltraumgestützten Raketenabwehr von der Begeisterung der Amerikaner für die Fantasien der Computerspiele leiten ließ, inspirieren die amerikanischen Rüstungspläne die Softewareautoren der neuen Generation zu immer neuen Varianten des uralten und abgedroschenen Theaterstoffs „Amerika – Rußland". Man hat sich also gegenseitig geholfen. Ob es der Sicherheit der Menschen dienen wird, ist eine Frage, die hier natürlich nicht beantwortet werden kann; ob es den Konsumenten von Computerspielen nützt, wollen wir anhand des **SDI**-Projektes (nicht des Verteidigungsministeriums, sondern des für AMIGA und ATARI ST) studieren. *Defender of the Crown* hat ja **CINEMAWARE** einen fast legendären Ruf verschafft. Daher ist es kein Wunder, daß alle nach den neuen Programmen fiebern. Um meine Meinung gleich vorneweg zu sagen: die Aufregung hat sich nicht gelohnt. Die Erwartungen werden in keiner Weise erfüllt. Ich weiß, daß ich jetzt bei manchen Fans Widerspruch erzeugen werde, da SDI für manche Joystickartisten seine Reize hat, aber in meiner C-64-Ära habe ich alle meine Ballerbedürfnisse ausgiebig ausgelebt und harre nun ausdauernd auf intelligente Unterhaltungssoftware für meinen Supercomputer.

Bei SDI handelt es sich leider in erster Linie um das übliche AUS-DEM-RAUMSCHIFF-SCHAUEN-UND-FEINDE-ABSCHIESSEN-Spiel. Erst in zweiter Linie gewinnen strategische Elemente an Bedeutung. Die anfliegenden sowjetischen Satellitenkiller wollen „meine" Abwehrsatelliten zerstören, und es ist im gewissen Sinne meine taktische Entscheidung, mit welchen Mitteln ich dagegen vorgehe. So kann ich z.B. in eine russische Raumstation eindringen und sie von innen her zerstören. Am Ende aber befinde ich mich immer wieder in Atmosphärenkämpfen mit feindlichen Jägern, also in reinen Ballerphasen. *Red Baron* läßt grüßen! Zu meiner Enttäuschung ist dieses an sich schon dürftige Spiel für meinen AMIGA in einer schlechteren Version zu haben, als für den ATARI ST. Einige Bildelemente fehlen ganz, und meine Laserkanone hat einen Streukreis wie eine Schrotflinte. Gerüchtemäßig hört man von einer endgültigen Version für den AMIGA, die **drei** Disketten umfassen soll, was ich aber irgendwie nicht glauben kann, da auf einer AMIGA-Diskette doppelt so viel Platz ist wie auf einer ST-Diskette, und diese Version liegt uns in einer marktreifen, zwei Disketten starken Fassung vor.

Beeindruckend sind natürlich die Eingangsgrafiken, die jedoch nicht über die schwache Grundidee hinwegtäuschen können. Spielmotivation wird sich bei einer Vielzahl von Wohnzimmerbordschützen dennoch einstellen.

Uwe Knierim







Grafik	8
Sound	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	7

Geld wird benötigt, um die bereits „unter Vertrag stehenden" Spieler zu bezahlen und neue hinzuzukaufen. Auf dem Spielplan sind verschiedene Felder eingezeichnet; wie weit man vorrücken darf, wird vom Computer ermittelt. Jedes der Felder hat seine besondere Bewandtnis. Landet man beispielsweise auf dem „Managers Luck"-Feld (vergleichbar dem Ereignisfeld beim Monopoly), so bekommt man durch Tastendruck vom Computer mitgeteilt, welche (positiven oder negativen) Konsequenzen dies hat. Belegt man das „Auction"-Feld, so kann man neue Spieler kaufen; gerät man auf das „50% Auction"-Feld, so kann man neue Leute gar „zum halben Preis ersteigern". Ein kleines Päuschen ist auf „Sunday" angesagt; betritt man „Sponsorship", so bekommt man von der Bank 30.000 „Mäuse" ausgezahlt. Nach jedem Zug auf dem Spielplan folgt ein Spiel in der Liga oder im Cup. Hier errechnet der Computer die jeweilige Stärke der Mannschaft und gibt sodann den Ausgang der Partie bekannt; auf Wunsch können Tabellen abgerufen werden, die Aufschluß über die aktuelle Plazierung geben.

Alles in allem ist BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES ein überaus unterhaltsames, einfach zu bedienendes und ansprechend präsentiertes Programm, das für lange Zeit Spaß bereitet. Einziger Nachteil ist wahrscheinlich, daß man auf die Teilnahme mindestens eines Mitspielers angewiesen ist (mit vier oder fünf Leuten macht's natürlich noch mehr Spaß!). Wer sich für für Strategiespiele mit komplexem Ablauf begeistert und in Kauf nimmt, daß die Glückskomponente dabei nicht völlig ausgeschlossen ist, der sollte sich dieses „Fußball-Monopoly" keinesfalls entgehen lassen.

Bernd Zimmermann

Grafik	unbedeutend
Handhabung	10
Technik/Strategie	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

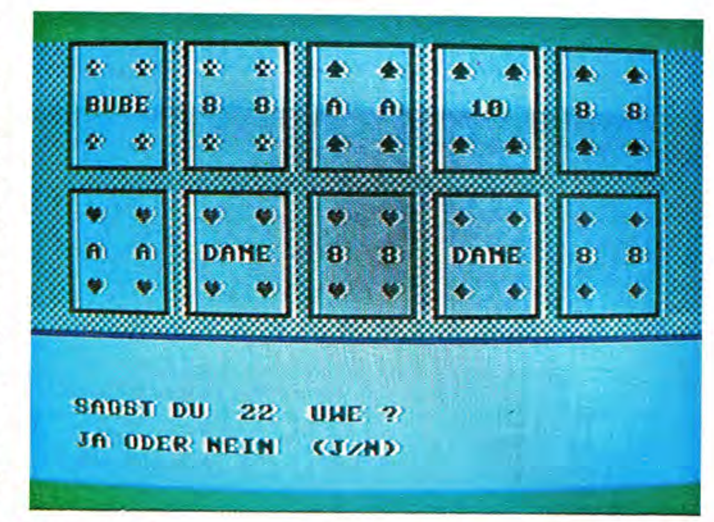


★ Chance für Durchschnittsspieler

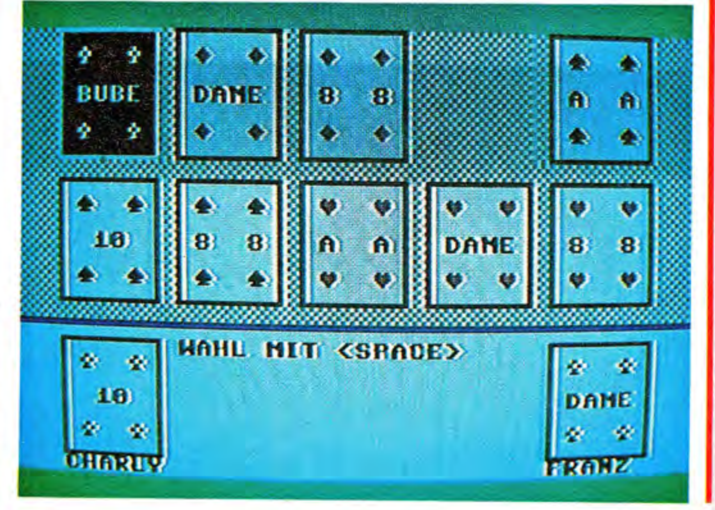
Programm: Profiskat, **System:** C-64, **Preis:** 19,80 DM, **Hersteller:** S+S Soft, **Bezugsquelle:** S+S Soft, Industriestr. 10, 4620 Castrop-Rauxel 9.

Wer hat sich nicht schon mal an bestimmten Tagen zwei Skatpartner gewünscht, mit denen man ein paar interessante Partien spielen kann? Nun ja, inzwischen ist das Problem der Mitspieler (die ja oft nicht zur Verfügung stehen) auf interessante Weise gelöst worden. Die Firma **S+S SOFT** bietet ein **PROFISKAT**-Computerspiel für den C-64 an.
Zu Beginn, nachdem das Programm geladen ist, bittet der Rechner darum, daß der betreffende Name des Spielers eingetippt wird. Nachdem dies erledigt ist, wird man von Charly und Franz (den imaginären Computergegnern) begrüßt. Nach „Return" mischt Franz die Karten und teilt aus. MeinBlatt erscheint nun auf dem Bildschirm: Karo-Bube, Kreuz-As und -Sieben, Pik-As, -Dame, -Neun und -Acht, Herz-Dame, Karo-As und -König.
Charly sagt 18 und fragt, ob ich mitgehe. Ich denk mir, daß ich mithalten sollte (ist ja schließlich ein ausbaufähiges Blatt, oder?) und drücke „J" für „ja". Auch bei 20 wähle ich „ja", und nun springen Charly und Franz ab. Der Computer fragt jetzt, ob ich „Hand" spielen möchte. Ich entscheide mich für „nein" und finde Kreuz-Neun und -König im Stock.
Jetzt muß ich mich entscheiden, was ich spielen will! Ich drücke die Herz-Dame und und den Karo-König und spiele Kreuz. Da ich rauskomme, ziehe ich mit Kreuz-König erstmal Trumpf (die Space-Taste wählt die entsprechende Karte aus, und Return spielt auf). Charly bedient Kreuz-Zehn und Franz Kreuz-Bube. Franz eröffnet die nächste Runde mit Karo-Sieben. Ich übernehme mit Karo-As, und Charly bedient mit Karo-Dame. Nun bin ich an der Reihe und komme mit Karo-Bube raus. Charly legt den Herz-Bube und Franz die Kreuz-Acht auf den Tisch (Bildschirm). Als nächstes spielt Charly Herz-As auf, und Franz muß mit Herz-Sieben bedienen. Ich steche mit Kreuz-As. Nun spiele ich Kreuz-Sieben auf. Charly übernimmt den Stich mit der Kreuz-Dame, und Franz „schmiert" Pik-Zehn. Charly kommt raus und legt Herz-Acht auf. Franz übernimmt mit Herz-König, und ich gerate in Schwierigkeiten! Pik-Bube ist noch im Spiel, und wenn ich mit meiner Kreuz-Neun steche, ist der Zug wohl abgefahren. Andererseits kann mir mein Gegner meinen letzten Trumpf mit Pik-Bube ziehen. Was mache ich nun? Na ja, risikobereit, wie ich nun einmal bin, lege ich nur die Pik-Acht ab und warte, was passiert. Nun spielt Franz Karo-Zehn auf. Ich bleibe trotzdem bei meiner Taktik und werfe Pik-Neun weg. Charly legt jetzt Pik-Bube drauf (warum nur?), und mir fällt ein Stein vom Herzen. Als nächstes bringt Charly Herz-Neun und Franz legt Pik-Sieben dazu. Jetzt steche ich mit Kreuz-Neun, um weiterzukommen. Dann ziehe ich das Pik-As aus dem Ärmel, Charly bedient mit Pik-König und Franz gibt Karo-Acht ab. Der letzte Stich dürfte nun meiner sein, und ich präsentiere Pik-Dame. Charly wirft Herz-Zehn und Franz Karo-Neun weg. Endwertung dieser Partie: Ich habe mit 71 Punkten gewonnen. In der Punkt-Anzeige erscheinen für mich –+48–. Nun ja, nicht alle Spiele liefen für mich so gut. Einige Male zog ich auch den kürzeren. Die Grafik ist gut (klar und deutlich). Es gibt keine Bildersymbole für König, Dame und Bube, sondern nur das entsprechende Wort ist auf der Karte abgebildet. Die Handhabung ist ebenfalls als gut zu bezeichnen, auf Spielerklärungen zum Thema Skat wurde jedoch verzichtet (Man geht davon aus, daß der Käufer die Materie beherrscht). Die Bedienung im Spiel ist einfach und übersichtlich, sprich: problemlos. Strategische Elemente sind auch abhängig vom Regelwerk und den angebotenen Möglichkeiten. Das Programm bietet hier alle Farben-Spiele sowie Grand, Null und Null-Ouvert. Geramscht wird nicht – wenn niemand spielen möchte, wird noch einmal gegeben.
Die Spielstärke möchte ich nach vielen Partien mal als durchschnittlich bewerten, denn man hat gute Chancen auch bei nicht überragenden Blättern gegen den Computer zu gewinnen. Ein Wählen der Spielstärke ist nicht möglich. Kontra und Re sind natürlich auch integriert, was die Spannung erhöht. Die Motivation bei einem Spiel wie Skat ist natürlich immer hoch, so auch bei diesem Programm. Möchte man das Spiel beenden, drückt man auf „Space", und der Computer rechnet die Verluste oder Gewinne in Form von Geldbeträgen (Pfennigen oder Mark) aus.
Fazit: PROFISKAT ist ein Spiel, welches in erster Linie Anfänger und durchschnittliche Spieler zufriedenstellen wird. Für absolute „Champs" ist es nicht unbedingt eine Herausforderung! Positiv ist aber auf jeden Fall der günstige Preis von 19,80 DM, was beim Kauf eigentlich ausschlaggebend ist! Eine willkommene Abwechslung in ruhigen Stunden.

Uwe Winkelkötter



Grafik	**8**
Handhabung	**8**
Strategie	**6**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**



★ Glücks-Spiel

Programm: Dizzy Dice, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

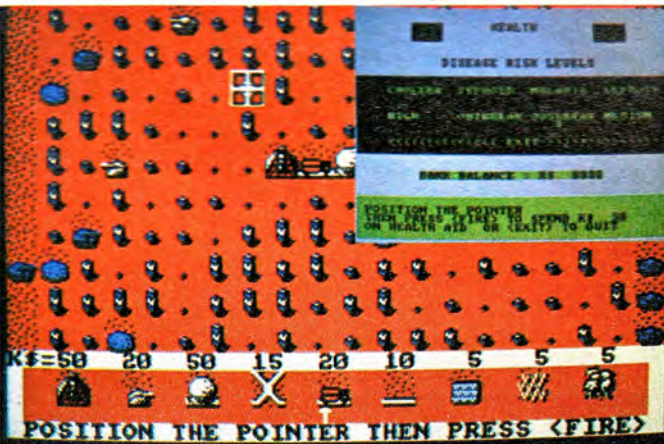
Wer sowohl für das Würfeln als auch für das Spielen an Geldautomaten eine Vorliebe hat, sollte sich mal das neue Programm von **PLAYERS** anschauen. Das **DIZZY DICE** betitelte Spiel bietet Ihnen nämlich die Möglichkeit, sich in beiden „Disziplinen" zu versuchen.

Während des Ladens des Programms erscheint ein für Spectrum-Verhältnisse ausgezeichnetes Titelbild; danach wird dem Spieler ein Menü präsentiert, aus dem man sich zunächst mal den Punkt Tastendefinierung aussuchen sollte. Hier wird man alsbald feststellen, daß die im Programm gemachten Angaben mit denen in der (äußerst knappen und wenig informativen) Spielanleitung nicht ganz übereinstimmen. Während der Broschüre nach „cancel" (annullieren) mit „S" belegt ist, muß man laut Programm (richtigerweise) die Taste „5" wählen.
Hat man sich nun mit der Tastenbelegung vertraut gemacht, so geht's ins Spiel. Auf dem

★ Des Präsidenten Leid

Programm: President, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, **Preis:** Ca.30 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Da ist also der **PRESIDENT**, Kevin Tom's neuester Strategie-Leckerbissen. Die Grundidee von PRESIDENT, ein Land zu regieren und möglichst lange an der Macht zu bleiben, klingt ja schon recht gebraucht. Man denke an das (sehr gute) deutsche Programm KAISER. Kevin Tom's PRESIDENT spielt allerdings nicht im Mittelalter, sondern in unserer Zeit in einem (glücklicherweise) fiktiven Ölstaat.



Unser kleiner Ölstaat ist aber alles andere als ein ruhiger Flecken Erde, der sich kinderleicht regieren läßt. Zu Beginn des Spiels kann man sich aussuchen, ob man lieber einen reichen, einen mittleren oder einen armen Staat regieren will (ich entschied mich, aus welchem Grund auch immer, für einen armen Staat). Hiernach wird auf dem Bildschirm eine Karte unseres (Zwerg-)Staates sichtbar, die uns für den Rest des Spiels begleiten wird. Auf ihr kann man alles tun, was ein Präsident, der an der Macht bleiben will, eben so tun muß. Da wären also: 1.Öl fördern, 2. Krieg führen, 3. Nahrung für die Bevölkerung anbauen. Das ist aber natürlich nicht alles. Unser Präsident betätigt sich ebenfalls im Importwesen und kümmert sich zudem um die Währungsstabilität und den Gesundheitszustand des Volkes in diesem seinem Lande. Somit erscheint mir der Titel 'Wallenstein 1987' oder 'Allroundregierer' angebrachter als PRESIDENT. Nichtsdestotrotz ist PRESIDENT mal wieder ein echt gutes und nicht zu einfaches Strategiespiel (oder vielmehr eine Simulation), das es auch längerfristig in sich hat.

Die Grafik ist nicht unbedingt das, was man berauschend nennt, dient aber ihrem Zwekke, dem Spieler die Vorgänge, die er mitbekommen muß, deutlich zu machen. Vom Sound, der ja bei Strategiespielen sowieso nicht bewertet wird, will ich besser erst gar nicht sprechen. Die Handhabung (wahlweise Tasten oder Joystick) ist durch ihre Simplizität gut und absolut zufriedenstellend. Technik und Strategie braucht es schon eine ganze Menge, wenn man an der Macht bleiben will. Somit ist der Spielwert entsprechend hoch anzusetzen, was sich letztenendes auch auf das Preis/Leistungs-Verhältnis auswirkt. *Uli*

Grafik	6
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

★ Gleichgewichtig?

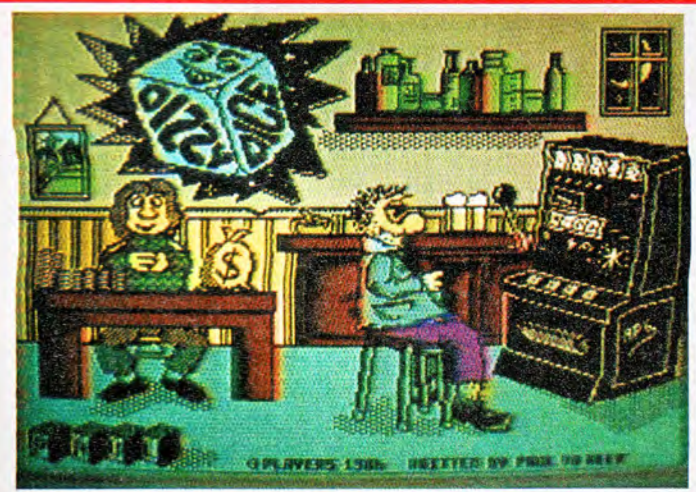
Programm: Balance of Power, **System:** Amiga 512 K, Macintosh, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Bezugsquelle:** u.a. Softwareland.

Ein weiteres Spiel um den Kampf zwischen den Supermächten stellt **MINDSCAPES BALANCE OF POWER** dar. Bei dieser Simulation geht es erfreulicherweise einmal nicht darum, den Krieg zu gewinnen, sondern diesen überhaupt zu verhindern. Man kann dieses Spiel sowohl allein wie auch zu zweit spielen, wobei man wählen kann, an welcher Seite der roten Strippe man hängen möchte. Zur Verfügung stehen vier Schwierigkeitsgrade, von „Beginner" bis „Nightmare". Nachdem wir Level, Seite und Anzahl der Spieler ausgewählt haben, erscheint das eigentliche Spielfeld: eine Weltkarte. Das Spielgeschehen selbst erweist sich als vollkommen menügesteuert, eine Tastatur wird nicht benötigt. Es stehen Pull-Down-Menüs zur Verfügung, um alle Aktivitäten mit der Maus tätigen zu können.

Als erstes sollte man sich mit dem Weltgeschehen vertraut machen. Hierfür gibt es eigens den Menüpunkt „Briefing". Dieser gibt realistische (!) Auskünfte über den Zustand jedes Landes, dessen politische Verbindungen sowie seine jüngere Geschichte. Man kann seinen Machtbereich ausdehnen, indem man Soldaten in entsprechende Länder entsendet und damit entweder Rebellen oder die Regierung unterstützt. Auch kann man sich die Sympathie eines Landes durch Waffenlieferung und Geld erkaufen. Das Ziel ist, wie schon erwähnt, den Frieden zu sichern. Wenn es „knallt", gibt es sowieso keinen Sieger, wie die Anleitung ausdrücklich bemerkt. Natürlich sollte man sich in eine bessere Machtposition setzen als den Gegner. Hierfür hat man acht Jahre Zeit. Man kann mit so vielen Ländern „kommunizieren", wie man will. Meint man, genug getan zu haben, so wechselt man ins nächste Jahr. Jetzt ist erst einmal der Computer (oder Gegner) an der Reihe. Man kann sich auch über die Aktivitäten des Gegners beschweren. Hierbei kann man wichtige Prestige-Punkte gewinnen, aber auch verlieren. Allerdings ist dies auch der einfachste Weg, Weltkrieg Nr.3 zu eröffnen. Verschiedene Mittel, um z.B. den Gegner militärisch zu bedrohen, stehen auch erst in höheren Levels zur Verfügung.

BALANCE OF POWER ist nur spärlich mit Sounds ausgestattet, die Grafik ist nicht besonders abwechslungsreich, was wahre Freunde dieses Spielgenres sicherlich aber nicht davon abhalten kann, sich längere Zeit mit dem Programm zu beschäftigen. Das Spiel ist nicht ganz einfach, wer aber beim Nightmare-Level haushoch gewinnt, sollte sich sofort einen Anschluß ans rote Telefon legen lassen... *PW/BS*

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	8



Bildschirm erscheinen unten links vier Quadrate, in denen verschiedene Symbole auftauchen. Durch Druck auf „S" beginnen diese, senkrecht durchzulaufen, wie man es von Slotmachines (Geldspielautomaten) her kennt. Mit den Tasten „1" bis „4" kann man einzelne Symbole oder alle vier „halten", d.h. stehenlassen. Hat man Glück, und es erscheint eine „gewinnbringende" Kombination, so kann man wählen, ob man den hiermit gewonnen Betrag „auf die hohe Kante legen" („C") oder ob man alles aufs Spiel setzen will („G"). Entscheidet man sich für letztere Möglichkeit, so beginnt ein Glücksrad (unten rechts), sich zu drehen. Ebenfalls durch Druck auf „S" kann man es stoppen.

Die zweite Möglichkeit, DIZZY DICE zu spielen, ist das „Augenzahlenraten". Auf dem Monitor oben links sind Würfel mit den Augenzahlen von eins bis sechs zu sehen. Man kann nun versuchen zu erraten, ob der nächste Wurf höher („H") oder niedriger („L") als der vorhergehende sein wird, oder ob er dieselbe Augenzahl trägt („S").

Ja, und das wäre dann auch schon so ziemlich alles, was DIZZY DICE zu bieten hat – wie ich finde, entschieden zu wenig! Der meiner Meinung einzige Lichtblick bei dem Programm ist die wirklich exzellente Titelgrafik, doch die allein rechtfertigt sicher nicht den (zugegebenermaßen niedrigen) Preis. Aber vielleicht können Sie ja mit Ihrem Software-Händler um DIZZY DICE spielen!?

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Handhabung	8
Strategie	2
Spielwert	2
Preis/Leistung	4



★ Langweiliger D-Day

Programm: Field of Fire, **System:** C-64/Atari, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** US-Gold.
Wir schreiben den 6. Juni 1944. An diesem denkwürdigen Tag begann nach einer gründlichen Vorbereitung die Invasion der Allierten in der Normandie an der Westküste Frankreichs, das ja zu jener Zeit von den Deutschen besetzt gehalten wurde. Diese Invasion bedeutete letztendlich den Zusammenbruch der Westfront, und damit zeichnete sich ein baldiges Ende dieses verheerenden Krieges ab, der sich ohnehin schon in seinen letzten Zügen befand. Das Deutsche Reich war dem Zweifrontenkrieg nicht gewachsen und mußte am 7. April 1945 kapitulieren.
Soviel zur Geschichte. Diese legendären Stunden der Invasion können auch Sie auf Ihrem Computer nachvollziehen. Sie müssen versuchen, in der Rolle einer amerikanischen Kompanie als Vorhut den Verteidigungswall der feindlichen Deutschen und deren nahgelegenene Stützpunkte einzunehmen. So liest der Englischkundige (leider hat man es bis jetzt noch nicht fertig gebracht, die Anleitung ins Deutsche zu „transferieren" – der Griff zum Wörtebuch bleibt wieder einmal nicht erspart) in der Beschreibung des Spiels. Zur Beruhigung, dies ist zum Glück nicht das einzige Szenario des Spiels. Es wäre dann doch etwas zu langweilig. Insgesamt gibt es acht verschiedene Schauplätze (vom Kampf in der tunesischen Wüste, über die Nacht von St. Anne und dem Kampf um Aachen, bis zur Überquerung des Rheines sind verschiedene Szenarien in zeitlicher Reihenfolge gespeichert).
Leider kann man sich in jeder der acht Aufgaben nur als amerikanische Einheit versuchen und nicht versuchen, in der Rolle der Deutschen zu agieren. Dieses Manko hemmt doch ein wenig meine Motivation. Eine amerikanische Einheit kann je nach Szenario aus bis zu neun verschiedenen Waffengattungen bestehen. Die Größe des Spielfeldes richtet sich natürlich nach dem Spielort. Die graphische Darstellung der Berge, Flüsse und Häuser kann man allenfalls als mittelmäßig bezeichnen. Nachdem in der Anleitung jedenfalls von sauberer Hires-Graphik gesprochen wurde, war ich doch enttäuscht. Auch die Darstellung der einzelnen Figuren war miserabel. Die verschiedenen Waffengattungen werden durch selbstdefinierte Zeichen symbolisiert. Leider sind Verwechslungen nicht auszuschließen, da sich die einzelnen Symbole kaum unterscheiden. Mein Gesamteindruck der Graphik von FIELD OF FIRE wurde aus diesen Gründen doch ziemlich getrübt.
Das eigentliche Spiel findet in 3 Phasen statt. Die erste Phase besteht aus einer Observation des umkämpften Gebietes. Dabei kann man aber die feindlichen Einheiten zuerst nicht sehen, da diese sich logischerweise versteckt halten und erst bei einem Angriff sichtbar werden. In der zweiten Phase kann man den einzelnen Soldaten die Schießbefehle erteilen. Mit einem blinkenden Cursor fährt man auf die entsprechende Figur und bestätigt mit dem Feuerknopf. Darauf verfärbt sich der Cursor, und der Name des GI's erscheint. Insgesamt gibt es deren drei. Diese Charaktere haben laut Anleitung alle ihre Stärken und Schwächen, was sich auch im späteren Kampf bemerkbar machen sollte (ich habe davon nichts gespürt). Nach der Auswahl erfolgt dann die Eingabe des Zieles. Hat man alle Feuerbefehle erteilt, so erfolgen jetzt die Bewegungsbefehle. Auch diese werden auf dieselbe Art und Weise erteilt. Ist ein GI jedoch unter starkem Beschuß, weigert sich der Computer, den Befehl auszuführen. Weiterhin wäre noch zu erwähnen, daß der Spieler schon nach wenigen Eingaben die Übersicht verliert, da die Ziele jeweils nur kurz angezeigt werden.
Den Instruktionen folgt in der dritten Phase die Ausführung. Im Programm wird dies zwar „Operationsphase" genannt; aber der Spieler wird in dieser Sequenz vom Akteur zum Zuschauer. Der schon bei Simulationsspielen gewohnte Actionteil, der das ganze Spiel doch etwas auflockert, fehlt gänzlich. Nach einigem Knistern aus dem Lautsprecher (Entschuldigung, damit sind „natürlich" die Schußgeräusche gemeint) wird gefragt, ob weitere Schußbefehle eingegeben werden sollen oder ob ein Stürmen einer feindlichen Stellung erfolgen soll.
Von Zeit zu Zeit erfolgen noch Züge des Gegners. Das bringt doch ein wenig Farbe in das nicht gerade von Spannung geprägte Spiel. Aber das war's schon so im großen und ganzen.
Fazit: Daß man auf dieses Spiel verzichten kann, will ich nicht behaupten. Da aber die mittelprächtige Grafik, die u.a. dazu beiträgt, die ohnehin schon nicht sehr hohe Spielmotivation noch zu steigern, sollte man sich lieber nach etwas besserem für's Geld umschauen. Vielleicht kann man dieses Spiel dem unerfahrenen Spieler empfehlen, der nur einmal in ein Simulationsspiel hereinschnuppern möchte. Ich kann nur sagen: „US-Gold – mich läßt das cold !" *tob*

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**7**



★ Machtkampf der Japaner

Programm: Samurai, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** CRL, London, England.
Es herrschten schon seltsame politische Verhältnisse in Japan des Mittelalters! Es gab mehrere Herrscher, zahlreiche Religionen, aber alle hatten nur das eine Ziel: die Macht über ganz Japan. Einen „kleinen Teil" davon soll das Programm **SAMURAI** von **CRL** vermitteln.
Dem Spieler stehen die Truppen der ZEN, einer religiösen Sekte, gegenüber. Sie haben nur eine Wahl: Mit Strategie und Mut den Kampf zu gewinnen.
Auf geht's! Nach der Wahl des Schwierigkeitslevels und der Stärke des Computers müssen nun die Truppen zusammengestellt werden. Je nach Finanzlage (abhängig vom Level) kann man sich eine große, aber schwache Truppe bzw. eine kleine, aber starke Truppe leisten. Es stehen insgesamt vier verschiedene Kämpfer zur Auswahl: Die „billigsten" sind die Samurai. Diese sind mit den Grundlagen der japanischen Kampftechnik vertraut. Sie tragen eine leichte Rüstung und zwei Schwerter: das lange „Katana" und das kürzere Schwert „Wakizashi".
Eine Preisklasse höher stehen die Ashigaru. Diese sind mit zwei Lanzen, namens „Yari" und „Naginata" ausgerüstet, sind sonst aber der Kampfleistung der Samurai gleichgestellt. Die Ninjas dürfen natürlich nicht fehlen! Sie sind auf ihre Kampfaufgaben speziell ausgebildet und gedrillt worden. Sie tragen zwar keine Rüstungen, haben aber zahlreiche Waffen, wie z.B. Wurfsterne. Die teuersten Söldner sind die berittenen Samurai. Sie tragen eine sehr schwere Rüstung, doch dafür ist ihr Pferd ungeschützt. Mein Tip: Wählen Sie zwei berittene Samurai, vier Ninjas und sonst nur Samurai. Damit werden Sie ganz gut vorwärtskommen.
Auf der Seite des Computers stehen nur drei verschiedene Gruppen: Zum einen die Mönche, die gut ausgebildet sind und ebenfalls zwei Schwerter tragen, die Tempelschwerter „No-Dachi". Die härtesten Widersacher sind die Samurai-Mönche. Sie werden als die stärksten Kämpfer des japanischen Imperiums bezeichnet. Und als Letztes kommen noch die jungen Samurai-Mönche, die noch in der Ausbildung sind.
Nach der Vorstellung der Gegner nun zum Ort des Geschehens: Es ist ein Tempel, umgeben von einem Wassergraben. Auf dem Bildschirm wird allerdings immer nur ein Ausschnitt davon gezeigt. Die Hintergrundgrafik ist für ein Strategie-Spiel sehr gut, lediglich die Symbole für die Soldaten hätten besser sein können. Das Spiel ist erst gewonnen, wenn alle Gegner vernichtet worden sind. Hier ein kleiner Tip, wie man gut gegen den Computer ankommt: Immer in kleinen, zusammenhängenden Truppen (drei Mann) den Gegner attakkieren!
Die Steuerung ist denkbar einfach: Der Samurai kann entweder per Stick oder Taste bewegt werden, die anderen Handlungen erfolgen über Ikonen. Dakann man sogar als Neuling wenig falsch machen, und man braucht auch keine ellenlange Anleitung zu lesen (die Instruktionen bei SAMURAI sind ohnehin sehr kurz gehalten).
Hat man all seine Leute bewegt, ist der Computer am Zuge. Dadas Programm voll in MC geschrieben wurde, geht das recht schnell. Kommen zwei Gegner zusammen, wird der Kampf zwischen den beiden automatisch ausgetragen. Auf einer Anzeigetafel kann man nun die Kampfstärke der zwei Kontrahenten verfolgen. Sinkt eine auf Null ab, ist der Betreffende tot. So schaut's aus!
SAMURAI ist ein gut aufgebautes Strategie-Spiel, das Abwechslung zu reinen Ballerspielen oder schwierigen Adventures verspricht. Die Grafik ist gut, vom Sound will ich lieber nicht reden, da dieser bei Strategie-Programmen eine untergeordnete Rolle spielt... Dann sehen Sie mal zu, daß Sie gegen die Mönche gewinnen – allzu schwierig ist es nicht!

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Strategie	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

★ „Weggeploppt!"

Programm: Quintette, **Preis:** Ca. 99 Mark, **System** Commodore Amiga, **Hersteller:** MIELEF, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Softwareland, Zürich.
Es gibt eine Reihe von Spielen, die auch ohne besonderen programmtechnischen Aufwand die Besitzer von Homecomputern begeistern. Brettspiele fernöstlicher Herkunft zählen besonders oft hierzu. Der Reiz für den Spieler besteht darin, daß der Computer in einem strategischen Spiel den Gegenpart übernimmt und durch kluge Logikprogrammierung den Menschen herausfordert. Die vielen guten Schachprogramme haben dies in eindrucksvoller Weise bewiesen. Aber auch einfachere Brettspiele können in Computerversionen einen besonderen Reiz entwickeln. So fordert zum Beispiel das Spiel **QUINTETTE** allerhand strategisches Denken, obwohl es eigentlich nichts anderes ist als *„Fünf gewinnt"*.
Die für den Amiga geschriebene Computerfassung entwickelt bereits im niedrigsten Level, wenn dem Computer so gut wie keine Zeit zum Rechnen bleibt, eine ungeheure Spielstärke. Genau darin aber liegt der Reiz. Ein schwer zu bewältigendes Strategiespiel fordert den Mitspieler heraus, ohne ihn allzu schnell zu langweilen. Kein Wunder also, daß in unserer Redaktion vorrübergehend das „QUINTETTE-Fieber" ausgebrochen war, weil jeder einmal seine strategischen Künste unter Beweis stellen wollte – zumeist vergeblich. In der Grundeinstellung sorgt die Spielregel, daß man 2 fremde Steine durch Einschließen entfernen kann, für weitere Verwirrung. Nach fünf entfernten Paaren hatte man nämlich auch verloren. Als sich leichte Erfolgserlebnisse einstellten, brachte uns das Erhöhen des Levels um einen Punkt sofort auf den Boden der Tatsachen zurück – der Computer war einfach besser.
Natürlich sind die Logikroutinen auch auf anderen Computern zu realisieren, und die grafischen Anforderungen erschöpfen den AMIGA bei weitem nicht. Dennoch ist QUINTETTE kein dümmliches, flüchtig programmiertes Spiel, um mit einem neuen Computer die schnelle Mark zu machen. Angenehme Grafik und digitalisierter Sound (darunter eine wundervolle Harfe) lassen nicht die Enttäuschung aufkommen wie einige andere Programme für den Amiga, die mehr an eine VC-20-Emulation erinnern. Spielstark ist QUINTETTE allemal. Die große Motivation, die von diesem Programm ausgeht, wird QUINTETTE einen festen Platz in der Softothek der Amiga-Besitzer sichern. *Uwe Knierim*



Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**7**

IM BLICKPUNKT

„Auf Wiedersehen, Monty!"

Alle großen und überraschenden Ereignisse, die der menschlische Erfindungsgeist plant, durchführt und vollendet, werden notwendigerweise von großen und bedeutenden Männern und Frauen hervorgebracht. Und so darf mann denn die Lebensläufe dieser Großen sehr richtig als die Quintessenz der (Software-)Geschichte bezeichnen. Will sagen: Einer dieser „Männer", die Geschichte geschrieben haben, war MONTY MOLE. Wir kennen den kleinen „großen" Maulwurf bereits aus seinen Episoden „Wanted: Monty Mole", „Monty is innocent" und „Monty on the Run". GREMLIN GRAPHICS hat unseren Protagonisten nun zum letzen Male auf die Reise geschickt. Eine der wohl populärsten Figuren aus der Software-Geschichte sagt „Good bye!" Das letzte Abenteuer, das wiederum PETER HARRAP aufgebaut hat, trägt einen deutschen Titel: „AUF WIEDERSEHEN MONTY". Anfang April wird MONTY zum letzten Male wieder im Rampenlicht stehen. Dann nämlich wird das Programm (für C-64, Spectrum, Schneider und MSX) im Handel sein.

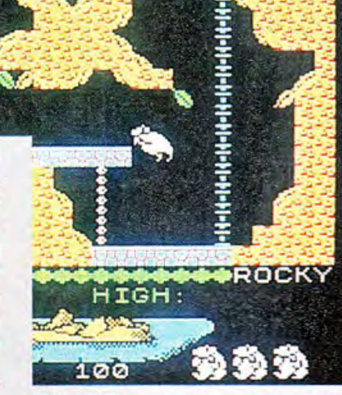
Der Background:

Unser armer kleiner verfolgter Freund, der verbannt wurde, weil er sich Kohlen zum Heizen „auslieh", hat es geschafft zu entkommen. Er ist schon wieder „on the Run", da seine Widersacher Wind von der Sache bekommen haben. Er wird gnadenlos gehetzt; sogar „Intermole" wurde eingeschaltet.



Die Aufgabe:

Wir müssen nun versuchen, Monty bei seinem letzten Kampf um Freiheit zu unterstützen. Monty flieht durch ganz Europa, in der Absicht, sich so viel Geld wie möglich zu beschaffen, um sich die kleine griechische Insel „Montos" zu kaufen (niemand wird ihn dort finden). Einige besonders kniffige Aufgaben werden unseren Mole bei seinem Unternehmen begegnen: So versucht er, Traveller-Schecks zu klauen; in Frankreich einige Francs zu ergaunern und vieles andere mehr. Meinen Sie, Sie können ihm helfen, seinen Flitzer noch rechtzeitig zu reparieren, damit er am Grand Prix-Rennen teilnehmen kann? Das Preisgeld möchte er sich nämlich gern verdienen.
Eine Romanze, die sein Maulwurfsleben verändern wird, erwartet Monty in Venedig (wo sonst?). Eine Dame, namens „Julia" (wer sonst?), der Gattung „Mole" wartet nur darauf, von einem kräftigen Burschen erobert zu werden. Ist Monty der Richtige fürs Leben?
Und: Wie jeder weiß, der Geld im Überfluß hat, ist ein Schweizer Bank-Konto ein absolutes Muß; besonders dann, wenn man ein Maulwurf ist, denn der hat keine Hosentaschen. Monty ist also gezwungen, seine Finanzen zu ordnen, um dann später sein Domizil auf „Montos" beziehen zu können. Gehen Sie also mit ihm nach Zürich, und arrangieren Sie das nötigste für Monty Mole...



Das Finale...

bestimmen Sie selbst. Es ist nun an Ihnen, unseren Monty glücklich zu machen, denn das ist ja das Ziel des Spiels. Doch: Bevor Sie Abschied von dem sympathischen „Runner" nehmen, beginnen Sie erst einmal das neue Programm! AUF WIEDERSEHEN MONTY können Sie dann später noch sagen!

MANFRED KLEIMANN



zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

ELITE, bekannt durch Superspiele wie *Bomb Jack* oder *Commando,* hat nun, nach dem großen Erfolg auf dem C-64, das Spiel **SPACE HARRIER** auch für den Spectrum veröffentlicht. Der Preis wird etwa „schlappe" 30 DM betragen. Das ist wirklich wenig, für das, was hier an spitzenschneller 3-D Grafik geboten wird. Space Harrier wird schnell die Herzen aller Spiele-Freaks erobern. Ein heißer Favorit für das Spiel des Jahres 1987. Erhältlich in allen guten Software-Häusern.



* * * * * * * * * * * * * *

„THE NEWSROOM und **THE CONSULTANT** jetzt in deutscher Fassung!", diese Mitteilung flatterte uns von **ARIOLASOFT** kommend auf den Tisch. Die Vorab-Versionen wurden von Chef-Programmierer Frank Brall unter die Lupe genommen (Testbericht folgt!). Frank stellte bei THE NEWSROOM fest: „Das Programm an sich ist weiterhin in Englisch, lediglich die Anleitung ist in Deutsch. Vielleicht wurde versehentlich eine falsche Diskette geschickt?" Übrigens: Der Preis von THE NEWSROOM wurde fast halbiert: Man bekommt das excellente Programm jetzt für 80 Mark (Diskette).

* * * * * * * * * * * * * *

Nachdem *Vietnam* bereits Erfolge für sich verbuchen konnte, scheint der „Nachfolger" **BATTALION COMANDER** von **US GOLD** sich gar noch größerer Beliebtheit bei der 64er-Userschaft zu erfreuen. Es handelt sich bei dieser Simulation um ein Kriegsspiel, worin Sie den Rang eines Battalions-Kommandanten bekleiden, der entweder US-, sowjetische oder chinesische Truppen befehligt. „Wie im richtigen Leben" können Sie wählen, welche Art von Militarismus Ihnen am liebsten ist: Verteidigung oder Angriff...Wem so etwas Spaß macht, kann sich die Kassette (ca. 36 Mark) oder Diskette (ca. 45 Mark) ja besorgen.

* * * * * * * * * * * * * *

Eine technische Meisterleistung auf/für dem/den Spectrum wurde von **THE EDGE** vollbracht. Mit dem neuen „Space Ship-Action-Abenteuer" **SHADOW SKIMMER** hat man wieder einmal etwas Tolles für den Speccy produziert. Bericht folgt in der kommenden Ausgabe!

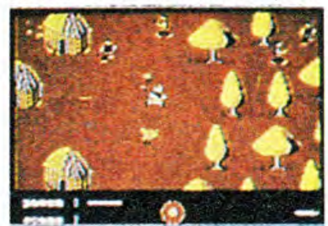
SHOCKWAY RIDER heißt der Nachfolge-Titel des so erfolgreichen *Lightforce* von **FASTER THAN LIGHT.** Wir befinden uns im 21. Jahrhundert. Ganz London hat seine Bürgersteige gegen Laufbänder (nennt man das so?) eingetauscht. Auf diesen „ewig laufenden" Trottoirs treiben Gangsterbanden ihr Unwesen. Tun Sie etwas dagegen! Das Spiel ist bereits für Spectrum & Schneider erhältlich; die C-64-Version folgt in kürze (ASM-Bericht folgt!).

* * * * * * * * * * * * * *

Eine Art von *Reversi* stellt **KINGSOFT** mit seinem für Atari ST & Amiga konzipierten Spiel **FLIP FLOP** vor. Die Preise sollen bei etwa 30 Mark liegen!

* * * * * * * * * * * * * *

Neues Software-Haus – **STATUS SOFTWARE**- erstes (Super-)Spiel? **THE VIKINGS** heißt das Action-Spiel, welches Sie in das düstere Mittelalter versetzt, wo die Wikinger Ihr Unwesen trieben. Die Grafik des Spiels erinnert ein wenig an die von *Asterix*. Vielleicht liegt's an den Strohhütten? C-64-Kassetten kosten ca. 40 Mark; Dis-



ketten etwa 50 Mark. Die Schneider- und Spectrum-Fassungen sind im Kommen. Die Adresse: Status Software, Unit B11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 0NP. Tel: (0044252) 543303.

Ein Buchhaltungs-Programm der Sonderklasse soll in diesen Tagen erscheinen. Der Hersteller **FINANCIAL SYSTEM SOFTWARE** (Adresse: Brampton, Croome Road, Defford, Worcestershire WR8 9AR. Tel: 0044386-750217) nennt das Werk **ACCOUNTING PACKAGE** und hat es für den Commodore 128 fertiggestellt. Ein weiteres Anwenderprogramm aus dem Hause „FINANCIAL SYSTEMS" ist ein Utility zum Erstellen von Korrespondenz. Es heißt **MAIL 64** und ist – wie der Name vielleicht schon andeutet – für den C-64 gedacht. Das gleiche Programm gibt es aber auch in der erweiterten Fassung („MAIL 128") für den 128er. Zu den einzelnen Preise konnte Firmensprecher Timothy Harris noch nichts sagen. Wir werden aber in einer der folgenden ASM-Ausgaben über die obengenannten Utilities berichten!

* * * * * * * * * * * * * *

Der Hard- und Software-Spezialist Herbert Bauer, München ist in neue Räume umgezogen. Die Adresse lautet jetzt: **COMPUTER BAUER,** Herbert Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90. Tel: (089) 6908767.

* * * * * * * * * * * * * *

ROMANTIC ROBOT kann sich „kaum noch vor Anfragen retten"! Nachdem man mit dem neuen **MULTIFACE 128** für den Spectrum einen ausgezeichneten „Freezer" auf den Markt gebracht hat (Verkaufspreis 160 Mark), gewinnt das **MULTIFACE 2** für den Schneider 6128 „an Bedeutung"! Beide „Aufzeichnungsgeräte" können jetzt auch in der Bundesrepublik erworben werden. Die Adresse: Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56. Tel: (069) 507 55 23.

* * * * * * * * * * * * * *

Kenneth Austin von **LEVEL 9** teilte mir auf Anfrage mit, daß „das neue Grafik-Adventure von LEVEL 9 wiederum von **RAINBIRD** in England produziert wird. Es ist ein Abenteuer, das aus drei Teilen besteht. Das Spiel ist eine Parodie auf die 'herkömmlichen' Adventures. Es heißt **KNIGHT ORC,** und hat einen kleinen Bösewicht zum Helden, der sich gegen den 'Abenteurer' durchzusetzen hat. Wir finden, das der umgekehrte Fall bestimmt sehr amüsant sein wird!" Das Programm wird im Laufe des Aprils für Spectrum, C-64, Schneider, MSX, Atari ST, Amiga, IBM, Apple II und den Macintosh auf dem Markt sein.

Jede Menge **MSX**-Software bietet **PROFISOFT** aus Osnabrück den Usern an! Erwähnenswert sind vor allem die Produkte aus dem holländischen Software-Haus **EAGLE SOFT: EXERION, CITY CONNECTION, SNAKE RUNNER, Z FORMATION, NINJA, NINJA 2, D-DAY** sowie **TOP ROLLER.** Es



handelt sich bei diesen Programmen (Kassettenpreis ca. 35 Mark) um Spielideen der „neueren Art", die nun auch für die MSX-User nutzbar gemacht wurden. Interessant sind auch drei „Disketten-Titel" (Preis: ca. 50 Mark): **SUPERSELLERS 2** ist eine Compilation, bestehend aus drei Action-Spielen („TIME CURD", „CONFUSED?" und „DROME"), während **CRUSADER** das ewig junge Thema „Ritter-Spiele" aufgreift. Eine Simulation a la *Southern Belle* bietet das **TRAIN GAME.** Hier können Sie sich als Lokführer so richtig austoben. Steigen Sie doch mal ein in die „Piloten-Kanzel"!

* * * * * * * * * * * * * *

ELITE meldet: „Nach dem großen Erfolg des ELITE HIT PAK's, welches im November '86 auf den Markt kam und sich immer noch in den englischen Charts befindet, wird jetzt im März eine weitere, interessante Sammel-Kassette (bzw. -Diskette) angeboten, die sich schlicht und einfach **6-PAK** nennt!" Nun, ELITE hat es immerhin geschafft, einige namhafte wie aktuelle Software „unter einen Hut" zu bringen. Denn: Die „Liste" der Spiele liest sich so: Neben den „werkseigenen" Hits **1942,** und **SCOOBY DOO** hat man folgende Hits aus fremden Häusern „erworben": **ANTIRIAD** von **PALACE SOFTWARE, JET SET WILLY II (SOFTWARE PROJECTS), DOMARK'S SPLIT PERSONALITIES** sowie **FIGHTING WARRIOR** von **MELBOURNE HOUSE.** Zusätzlich wird es ein sogenanntes „Bonus-Spiel" geben. Es handelt sich hierbei um unveröffentlichstes Material. Das Spiel heißt **DUET.** Der „Sechser-Pack" wird für Spectrum, C-64 und Schneider angeboten. Die Preise liegen etwa bei 36 Mark (Kass.) und 49 Mark (Disc.).

Kurz vor Redaktionsschluß ging bei uns folgende Pressemitteilung von **ARIOLASOFT** ein: „Guten Tag, Herr Kleimann! Auf Veranlassung unserer Anwaltskanzlei übersenden wir Ihnen zuständigkeitshalber die Akte **MURDER ON THE ATLANTIC** mit der Bitte um Prüfung..." Nun, diese Bitte habe ich befolgt. Ich lud die Diskette in den 64er und wartete auf die „Räuberpistole". Das Titelbild war schon mal ansprechend; man konnte also auf ähnliches wie *Murder on the Mississippi* hoffen; noch dazu, weil ASM bekannt ist, daß



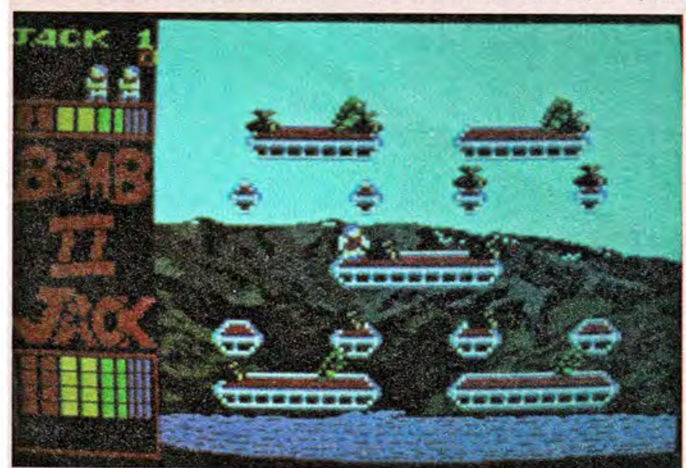
aus dem Hause Ariolasoft in letzter Zeit fast nur „Hit-Adventures" kamen. Um so enttäuschter war ich, als ich ein BASIC-Programm „vorfand", das ich ohne weiteres listen konnte. Die Aufmachung dagegen ist recht gut. A la *Infocom* hat **INFOGRAMES** (der Hersteller) das Cover und „den Inhalt" gestaltet. Wir werden in der nächsten ASM MURDER ON THE ATLANTIC näher unter die Software-Lupe nehmen! Fest steht schon der Preis: Für die Schneider- und C-64-Kassette wird man 50 Mark und für die Disketten 60 Mark hinblättern müssen.

* *

Mit **WEST BANK**, einer Neu-Veröffentlichung, startet **GREMLIN** in eine Preisklasse, die bislang noch nicht für möglich gehalten wurde. Neben den „Low Budget-Productions" und der „Full Price Range" gibt es nun auch die „Mid-Price Range"! Der erste Vertreter wurde vor einigen Wochen ins Rennen geschickt. WEST BANK ist ein lustiges Wild-West-Bankraub-Abenteuer mit viel Action. Andere Titel werden folgen, die ebenfalls „nur" 16 Mark (Kass) und 28 Mark (Disc) kosten werden. Zwei Namen werden schon jetzt gehandelt: **SNOOKER AND POOL** und **CONVOY RAIDER.**

* *

Konvertierungen: HEWSON hat nun auch die „perfekte Simulation" von **SOUTHERN BELLE** (ASM berichtete) auf



den **Joyce** übertragen. Auf derselben Diskette (Preis ca. 55 Mark) befindet sich auch das **HEATHROW AIR TRAFFIC CONTROL.** Beide Programme sind sehenswert! Desweiteren ist das „Thema" **TRAP** von **ALLIGATA** jetzt scheinbar vollends ausgereizt. Es gibt das außergewöhnliche Ballerspiel jetzt für folgende Rechner: C-64, Spectrum, Schneider, Atari XL/XE und MSX. Fehlt eigentlich nur noch der C-16. Wie wär's, ALLIGATA, dann mal kräftig zugelangt! Da sage doch einer,

MICRODEAL aus Cornwall hat sich eindeutig auf Atari ST-Software spezialisiert. Nach einer wahren Flut von guten bis sehr guten Programmen hat man „immer noch nicht genug"! Die neuesten Produkte sind: **ZOOMRACKS 1** und **ZOOMRACKS 2.** Diese Versionen sind Databases von hoher Qualität, die auch eine Kompatibilität zu Word Processors haben. „Zoom" steht hier für eine Option, die es ermöglicht, einzelne Faktoren „aus der Verwaltung" herauszuholen und seperat zu bearbeiten. Der Preis liegt bei etwa 220 Mark. Für ca. 85 Mark bekommt man eine ausgereifte „Schlagzeug-Maschine", die es in sich hat. Das Ding, mit man sogar polyphon arbeiten kann, heißt **ST DIGIDRUM.** „Das Dritte im Bunde" ist das **TECHMATE CHESS** für den ST (kostet etwa 60 Märker). Es ist ein (über Icons) mausgesteuertes Schachspiel, das wir uns in einer der nächsten Ausgaben etwas näher ansehen werden (gleiches gilt auch für die anderen MICRODEAL-Produkte). Neben den „gewöhnlichen" Features gibt es auch eine „Mogel-Funktion", die es erlaubt, einen Zug zurückzunehmen, was besonders „interessant" zu sein scheint, wenn man aus dem Schachmatt „raus möchte"...

* * * * * * * * * * * * *

ODIN SOFTWARE aus Aachen gibt bekannt, daß das große Preisausschreiben, wobei Gewinne in Höhe von insgesamt 900 Mark ausschüttet werden, noch weiterläuft! Der Einsendeschluß ist erst der 30. Mai 1987.

* * * * * * * * * * * * *

BOMB JACK II könne sich nicht durchsetzen! Das ganze Gegenteil scheint (zumindest in England) der Fall zu sein. **ELITE** hat mit dem jetzt „kämpfenden Jack" scheinbar doch Erfolg! Es gibt den neuen Hüpfer bereits für den C-64, Spectrum, Schneider & C-16. Und: Wer BOMB JACK II kauft, bekommt BOMBJACK I **gratis** dazu! Die Preise: Für Spectrum & C-16 ca. 30 Mark (Kass), für Schneider & C-64 ca. 36 Mark (Kass) und ca. 46 Mark (Disc). **WHO DARES WINS II** von **ALLIGATA** kann man nun auch auf dem MSX spielen. Kostenpunkt: ca. 30 Mark. Ebenfalls für den MSX gibt es jetzt **ANCO'S WINTER EVENTS** mit den Disziplinen Biathlon, Eisschnellauf, Slalom, Skisprung, Bobfahren und Abfahrtslauf (ca. 36 Mark). Ebenfalls von **ANCO** wurde uns mitgeteilt, daß die **SUMMER EVENTS** für den C-16/Plus 4 fertig sind. Die sechs Wettbewerbe werden für ca. 36 Mark in Euren Besitz übergehen. Allerdings, laut **HEADLINES P.R.,** soll das Sport-Programm erst gegen Ende April erhältlich sein. Mit **„STEVE DAVIS"** kann man jetzt auch auf dem Joyce **SNOOKER** spielen! Das Programm erlaubt es, auch noch 'ne Runde Billard zu versuchen. Die erweiterte Version von **CDS** soll etwa 50 Mark kosten. Somit gibt es STEVE DAVIS' SNOOKER jetzt für Spectrum, C-64, Schneider, QL, BBC, Electron, MSX und Atari XL/XE. Die C-16-Fans können jetzt auch versuchen, eine Traum-Karriere als Fußballer zu starten. Gelegen-



heit dazu bietet **GREMLIN'S FOOTBALLER OF THE YEAR.** Allerdings fehlen bei der C-16/Plus 4-Fassung die Action-Sequenzen, was ich für jammerschade halte.

Mary Shelley war die Autorin, die im 19. Jahrhundert die Frankenstein-Romane schrieb, und nicht ahnen konnte, welche Inspirationen sie Filme- und Software-Machern mit diesem Stoff vermitteln würde. **CRL** hat nun den „Gothic Horror" in Software umgesetzt. Folgerichtig heißt das neue dreiteilige Adventure **FRANKENSTEIN;** es ist für Spectrum, Schneider und C-64 konzipiert worden. Ein anderes CRL-Produkt stammt ebenfalls von einer literarischen Vorlage ab: Ein Comic-Held mußte herhalten, um ein lustiges wie interessantes Spiel entstehen zu lassen, das zunächst für den C-64 (später auch für Spectrum & Schneider) erscheint. **OINK** heißt das Programm – wie auch der Comic –, worin sich der Spieler daranmacht, ein Magazin zu produzieren und eine hohe Auflage zu erreichen...

* * * * * * * * * * * * *

Möchten Sie einmal einige Tage in Bangkok verbringen? Und dabei einen Thai-Boxkampf verfolgen? Die „Eintrittskarte" zu diesem Fight kostet etwa 36 Mark. Besitzer eines C-64, Spectrum, Schneider oder Atari XL/XE können dabeisein, wenn die **BANGKOK KNIGHTS** aufeinandertreffen. Der „Kampfspielspezialist" **SYSTEM 3** (siehe *International Karate*) macht's möglich!

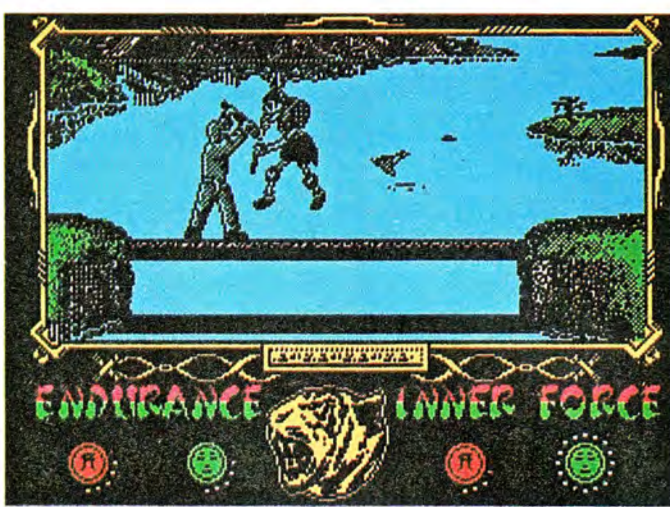
* * * * * * * * * * * * *

THE KINGDOM OF KRELL von **ANCO** (ca. 30 Mark) ist ein nagelneues Grafik-Adventure für den Spectrum 128/Plus 2. Der Parser ist gut, die Grafiken ordentlich. Beachtenswert!

GREMLIN ist nicht „faul"! Für den Atari ST wird momentan an einem fernöstlichen Kampfspiel gebastelt, das **KARATE MASTER** heißen soll. Ebenso martialisch geht es bei der **SAMURAI TRILOGY** zu, die in diesen Tagen für C-64, Spectrum & Schneider (für etwa 40 Mark zu haben) erscheint. Es geht darum, unter dem Meister CHU YU zu



einem sogenannten „Samurai War Lord" aufzusteigen, der mittels der Kampftechniken Kendo und Karate als Samurai eine Verbrecherbande zu bekämpfen hat, die das Gebiet um den „Nang River" besetzt halten u. die Bewohner in Angst u. Schrecken versetzen.



Und weiter geht's mit den Sammel-Kassetten (-Disketten): **GREMLIN** präsentiert seine **STAR GAMES 1!** Spectrum-, Schneider- und C-64-Freunde kommen für ca. 36 Mark in den Genuß folgender Titel: **THE WAY OF THE TIGER, BEACH HEAD II, BARRY MCGUIGAN'S BOXING** und **RESCUE ON FRACTALUS.**

(Screen-Shot: Way of Tiger)

★ ★

Auch **BUG-BYTE** hat Neues zu vermelden! **PLAN „B"** setzt da an, wo *Dunjunz* aufgehört hat (und das im doppelten Sinn des Wortes): Für den BBC/Electron scheint die Fortsetzung der „Zentral-Computer-Zerstörungsgeschichte" recht erfolgreich zu sein. Das jedenfalls bestätigt das britische Software-Haus. Ein weiteres BBC/Electron-Spiel wurde jüngst veröffentlicht: **ICE-HOKKEY.** Bei diesem Programm handelt es sich um eine schnelle Variante des „Puckjäger-Spiels". Sie kontrollieren einen Spieler; das Team unterstützt Sie jedoch nach Leibeskräften. Der einstige Hit – und vermeintliche *Sorcery*-Nachfolger – **STRANGE LOOP** von **VIRGIN** gibt's jetzt bei besagten BUG-BYTE für Spectrum & C-64 zum „Sonderpreis". Da heißt es: „Kräftig zugefaßt!". Denn: Alle BUG-BYTE-Titel kosten nur etwa 10 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Na, das wird aber langsam Zeit! „Erst jetzt" wird es eine Software-Trilogie der Film-Knüller „Krieg der Sterne", „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" geben. **DOMARK** hat die Rechte erworben und hofft auf den großen Erfolg. Vorstellen will man das Programm, das für Spectrum, Schneider, C-64 und Atari ST geplant ist, auf der nächsten „PCW Show".

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Soundmäßig sind sie die Spezialisten: **CHEETAH** aus Wales! Die neusten Produkte sind das **MK5 MIDI KEYBOARD,** das für ca. 300 Mark angeboten wird. Mittels des **MINI INTERFACES** (ca. 130 Mark) wird das MK5 zu einem interessanten „Musik-Instrument" für Ihren Computer. Weitere Neuheiten: **MIDI INTERFACE** für Spectrum (ca. 150 Mark) und Schneider (ca. 170 Mark) und der **SOUND SAMPLER** für den Spectrum (ca. 150 Mark).

Ein sogenannten „interaktiven Roman" bietet **INFOCOM,** der „Meister der Text only Adventures", feil: Das neuste Produkt für den Amiga nennt sich **HOLLYWOOD HI JINX.** Bei diesem „Software-Roman" spielen Sie die Hauptrolle in einem Streifen, den Ihr „Onkel", ein Filme-Macher aus Hollywood, produziert...

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Als einen Nachfolger für den *Patch* stellte **Howard Gilbert** von **GILSOFT** den **THE PRESS** vor. Das Programm ermöglicht in Zusammenarbeit mit dem *Quill* eine Texterweiterungsmöglichkeit, die gegenüber dem Patch doppelt so viel Text im selbstgeschriebenen Ad-



venture unterbringen kann. THE PRESS ist bislang nur für den Spectrum erhältlich und soll etwa 25 Mark kosten. Ebenfalls für den Spectrum ist **CHARACTERS** erschienen. Dieses Programm schafft „neue, zusätzliche Charaktere (Zeichen)". Das „Zusatz-Programm" kostet ganze 14 Mark.

THRONE OF FIRE heißt das neueste Action-Kampf-Adventure, das gleich drei(!) Gegner aufeinandertreffen läßt. D.h., es können z.B. zwei Spieler gegen den Computer antreten! **Mike Singleton** hat das Programm für **MELBOURNE HOUSE** in Szene gesetzt. THRONE OF FIRE wird im April für C-64, Spectrum & Schneider (ca. 36 Mark) erhältlich sein.

Das Unter-Label von CRL, *Alpha-Omega,* hat sich umgetauft! Von nun ab nennt man den „Low Budget-Produzenten" **THE POWER HOUSE!** Folgende Titel, die alle etwa 8 Mark kosten, werden momentan auf den Markt gebracht: **CYROX, TOMB OF SYRINX** (Spectrum 48/128/+2), **RETURN OF THE SPACE WARRIOR, AFTERMATH** (C-64) und **BERKS** für den Schneider.

★ ★

ALLIGATA hat zwei Spiele auf einer Diskette anzubieten: Für den Schneider-Joyce sind zwei der „hauseigenen" Hits herausgebracht worden, die zusammen etwa 49 Mark kosten werden. Es handelt sich um die Action-Games **BLAGGER** und **GUARDIAN.** Während BLAGGER ein Schlüssel-Einsammel-Spiel auf „Gerüst-Ebene" mit 20 Bildern ist, „beschäftigt" sich GUARDIAN mit der klassischen „Space-Action". Eine Joystick-Möglichkeit eröffnet sich mit dem CASCADE-Interface!



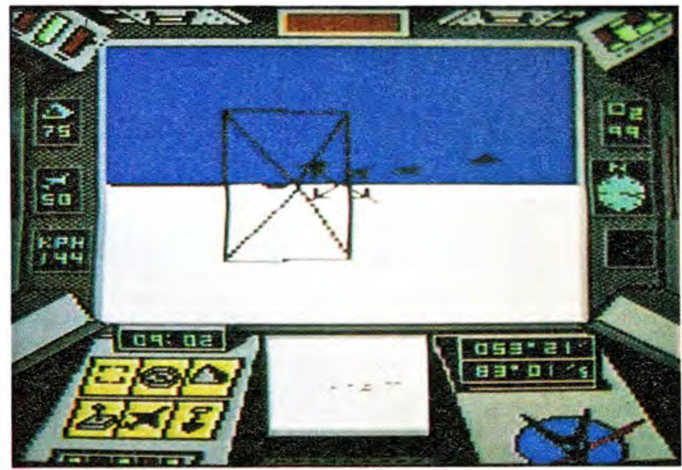


Weitere Konvertierungen:

Die **FIREBIRD 199 SILVER RANGE** - alles Produkte, die bei uns etwa 10 Mark kosten – ist um einige weitere Spiele erweitert worden! So gibt es jetzt für alle C-64-, Spectrum- und Schneider-Fans das „Hühnerstall-Abenteuer" **CHICKIN'-CHASE.** Der lustige Igel **-SPIKY HAROLD-** wird nun auch auf dem Atari XL/XE seine 30 Leben bei einem schwierigen Abenteuer verlieren. **ALLIGATA**



hat jetzt den „Bundesbahn-Hit" **LOCO** auf die Gleise des Spectrum gesetzt. Der Preis: ca. 10 Mark. Für den Commodore 64 hat **KONAMI** sein Ausbrecher-Spiel **JAIL BREAK** veröffentlicht. Mal sehen, wie ein durchschnittliches „Brutalo-Game" bei uns ankommt (Preis: ca. 30 Mark)! Vielleicht ebenso fraglich: ein Erfolg des **ARTIC-FOX** für den 64er. **ELECTRONIC ARTS/ARIOLA** haben den futuristischen Panzer im wahrsten Sinne des Wortes aufs Glatteis geführt. Ruckel, ruckel, mit dem Panzer über Buckel . . . Andere 64er-Fassungen: **OCEAN'S STREET HAWK,** ein seit langem erwartetes Action-Spiel, hat folgendes zum Mittelpunkt: Jesse Mach auf Motorrad gegen Gangsterbande. Für etwa 40 Mark dürfen Sie auf Verbrecherjagd gehen! Im 21. Jahrhundert findet sich der Spieler „wieder", der sich **SUNSTAR,** jetzt auch für den C-64, reinzieht. Es handelt sich um ein schnelles, Ihre Reaktion testendes Spiel, das **CRL** „erfunden" hat (Preis: ca. 36 Mark). **CRL** ist es auch, der den Dauerrenner **TAU CETI** für den Joyce



„gangbar" gemacht hat. Der Preis für die Diskette soll bei etwa 55 Mark liegen. Die Freunde des BBC/Electron werden sich sicher über **GREMLIN'S FOOTBALLER OF THE YEAR** freuen, während die MSXler sich (endlich) bei den **WINTER GAMES** (**US GOLD**) versuchen können.



BUTCH HARD GUY von **ADVANCE** jetzt auch für C-64 und Schneider. War bereits für den Speccy ein Erfolg! **ANCO'S THAI BOXING** läuft für 50 Mark auch auf dem ST, während für 40 Mark die **WINTER OLYMPICS** (**TYNESOFT**) für den Atari XL/XE zu haben sind. Ebenfalls für den „kleinen Atari": **KINGSOFT'S** Frage- und Antwortspiel **QUIWI,** das auf Disc 59 Mark kosten soll. Für den Spectrum gibt es nun auch den Hit **FIST II** von **MELBOURNE HOUSE.** Der Preis: ca. 26 Mark.
Einen hervorragenden Sound, eine irre Grafik und eine spannende Story erwartet die C-16/Plus 4-User bei **THE WAY OF THE TIGER** von **GREMLIN.** Die „Fighting Fantasy" wird für etwa 25 Mark bald in Euer Eigentum übergehen, oder? Die „Roman-Versoftung" von **THE GROWING PAINS OF ADRIAN MOLE** (**LEVEL 9/MOSAIC/VIRGIN GAMES**) läuft u.a. auch auf den Rechnern Schneider, Joyce, BBC B, MSX und Atari XL/XE. Die Kassettenpreise liegen bei 36 Mark, während die Disketten ungefähr 45 Mark kosten werden.

Und last but not least: **XEVIOUS** gibt's jetzt auch für die Schneider-CPC-Rechner.



OCEAN News: Wie Firmensprecher **Miles Rowland** mitteilte, werden in bälde folgende neue Hits erwartet: **ARKANOID** (eine Art *Breakout-Spiel*) und **RENEGADE,** der dreidimensionale Straßenkampf. ARKANOID gibt's für Atari ST, Spectrum, Schneider & C-64. Die Preise schwanken zwischen 26 und 55 Mark. RENEGADE kostet ca. 30 Mark für Spectrum, C-64 & Schneider. Übrigens: Alle Spielhöllen-Konvertierungen werden unter dem Label **IMAGINE** angeboten. **SUPER SOCCER** ist „vom Spectrum" auf den C-64 übertragen worden (ca. 36 Mark). Und das ist „Zukunftsmusik": **SLAP FIGHT, TAI PAN, MARIO BROS, WIZZBALL, MOON SHADOW** und **BATMAN THE ADVENTURE...**

EDUCATION

Gleichungen mit Unbekannten

Programm: Mathematik I, **System:** MSX I/II, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Data Beutner KG, Kellinghusen.

Nach dem Laden von **MATHEMATIK I** von **DATA BEUTNER** fielen mir gleich sämtliche „Schul"-Sünden wieder ein. Mit Mathematik hatte ich mich zeitweilig nämlich auch auf Kriegsfuß befunden, und nun wurde mir eine der unangenehmsten Episoden wieder ins Gedächtnis gerufen: Die Umwandlung von Gleichungen mit mehreren Unbekannten, Steigerung und so weiter und so fort. Wer ebenfalls ein paar mehr Übungsaufgaben braucht und vielleicht eine andere Erklärung, als der Lehrer sie gibt, der kann sich ja MATHEMATIK I mal anschauen. Gleich vorweg muß aber gesagt werden, daß die Erklärungen ähnlich wie in Schulbüchern verfaßt sind. Jemand, der mit dieser Sprache nicht zurecht kommt, wird möglicherweise auch hier einige Schwierigkeiten haben. Allerdings kann man unter den Menüpunkten auch „Grundlagenwiederholung" anwählen, wo z.B. Themen wie die Suche nach einem kleinsten gemeinsamen Vielfachen und einige andere Techniken der Bruchrechnung wiederholt werden. Das Programm zeigt vier Lösungswege auf, mit denen Gleichungen ersten Grades mit mehreren Unbekannten aufgelöst werden können. Die entsprechenden Menüpunkte: 1. Graphisches Lösungsverfahren, 2. Gleichsetzungsverfahren, 3. Einsetzungsverfahren und 4. Additionsverfahren. Unter Punkt fünf befinden sich einige Übungsaufgaben zu „Gleichungen mit mehr als zwei Unbekannten". Sehr gut gemacht erschien mir ein Teil der Grundlagenwiederholung, zumal hier Fähigkeiten des Computers genutzt werden, die diesen Teil vom „Buch" unterscheiden. So muß man hier einmal die Lösung einer Aufgabe eingeben, um weitermachen zu können. Bei falscher Eingabe wird der betreffende Teil noch einmal wiederholt. Der „zweite Fall" betraf das Kürzen von Brüchen, das vom Programm vorgeführt wird und demjenigen, der sich mit der Materie nicht so auskennt, zeigt, wie man's macht.

Diese „Spielereien" halte ich persönlich gerade bei Lehr-Software für sehr sinnvoll. Sie lockern das Ganze auf, und sie können, ähnlich wie ein Lehrer, bestimmte Dinge aufzeigen, ja sogar Lösungswege „vormachen". Das ist das, was Software dem Buch voraus haben könnte. Schade, daß diese Möglichkeiten bei MATHEMATIK I nur so wenig ausgenutzt werden. Insgesamt ist das Programm recht hilfreich, für das, was es bietet, meines Erachtens aber immer noch zu teuer. Für dasselbe Geld kann man sich nämlich ein sehr viel ausführlicheres Buch zulegen, bzw Nachhilfe nehmen. Fazit: In Ansätzen gut, aber etwas zu teuer.

Martina Strack

Handhabung	9
Lernanreiz	3
Lerneffekt	7
Lehrmethodik	8
Preis/Leistung	5

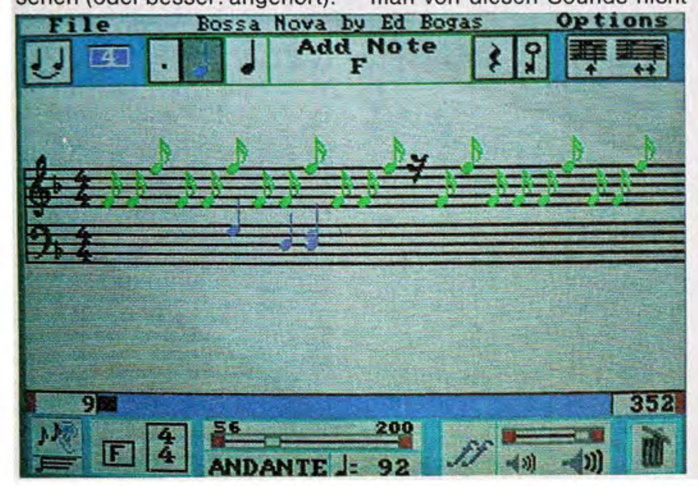
Music - Box
Sounds aus dem Computer!

Das Amiga-Studio

Programm: Music Studio, **System:** Amiga 512K, Atari ST, **Hersteller:** Activision, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Nachdem die Atari-ST-Version des Programms **MUSIC STUDIO** schon seit längerer Zeit auf dem deutschen Markt erhältlich ist, hat **ACTIVISION** nun die Amiga-Version vorgelegt. Wir haben uns diese für Sie angesehen (oder besser: angehört). Sofort fällt dem User die wie beim ST ungewöhnlich bunte Gestaltung auf. Diese trägt ebenso zur Übersichtlichkeit bei wie die konsequente Verwendung von Icons statt Text in den Pull-Down-Menüs. Allerdings wird man sich auch hier ohne die 78seitige Anleitung nur schwer zurechtfinden.

Als erstes haben wir die mitgelieferten Demos in Augenschein genommen. Leider kann man von diesen Sounds nicht gerade begeistert sein. Sie klingen (die Amiga-Fans mögen uns diesen Vergleich verzeihen) wie die eines 50-Mark-Synthesizers. Zur Ehrenrettung muß allerdings gesagt werden, daß das Programm zu Besserem fähig ist. Nach etwas längerem Experimentieren mit der Sound-Programmierung sind wir nämlich zu ganz brauchbaren Ergebnissen gekommen. Voll ausnutzen kann man das Programm aber erst, wenn man über ein Midi-Interface einen Synthesizer am Amiga angeschlossen hat. MUSIC STUDIO ist nämlich für Midi-Programmierung ausgelegt. Die Parameter sind sogar schon für den Casio CZ-101 voreingestellt. Allerdings läßt sich auch jeder andere Midi-Synthesizer mit dem Programm steuern.

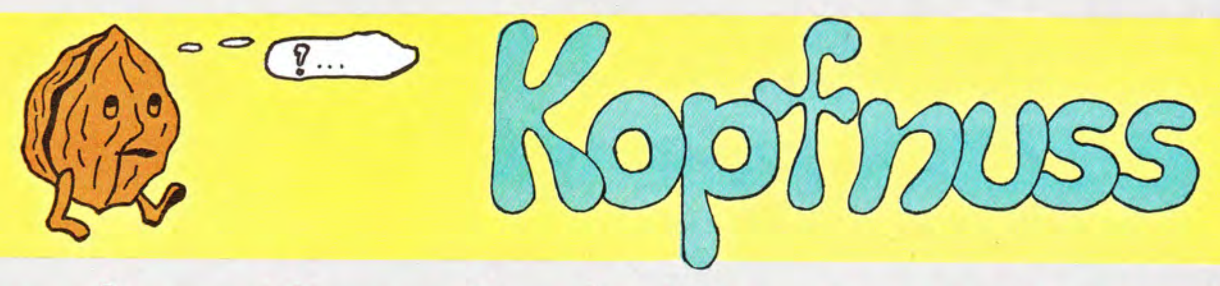


Doch nun zur Bedienung: Noten, Taktarten und Schlüssel werden einfach in Pull-Down-Menüs ausgewählt. Diese werden dann an gewünschter Stelle im Musikstück gesetzt. Zusätzlich zur normalen Notenschreibweise kann man die Noten auch noch in einer anderen Art darstellen. Hierbei werden sie als Rechtecke angezeigt, deren Größe ihre Spieldauer angibt. Dieser Modus, der übrigens „Music-Paintbox" heißt, ist bei weitem übersichtlicher. Die Instrumente – oder besser: Kanäle – werden in beiden Modi mit verschiedenen Farben (es gibt insgesamt 16!) gekennzeichnet. Das Programm beherrscht alle musikalischen Schritte, wie z.B. Transponieren; aber auch das Ausgeben der Noten auf Drucker ist kein Problem.



Leute, die ihren Amiga als Musikinstrument nutzen wollen, sollten lieber auf das angekündigte *Music Construction Set* mit seinen digitalisierten Sounds zurückgreifen. Musiker, die den Amiga nur als intelligente Schnittstelle zu nutzen beabsichtigen, sind mit MUSIC STUDIO gut beraten. Aber auch alle Anfänger + Einsteiger werden sich mit diesem Programm gut zurechtfinden. *PW/BS*

Soundausnutzung	7
Variabilität	9
Klangbild	7
Verwendung	8
Preis/Leistung	8



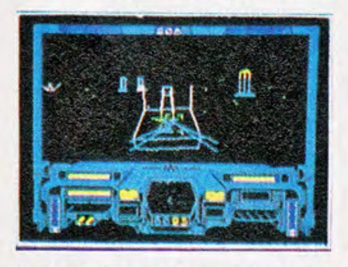
Wer nimmt's auf mit Hermann Kruud?

Programm: Starglider, **Systeme:** Atari ST, Schneider, Spectrum, C-64, **Preise:** zwischen 28 und 60 Mark (je nach Kass.- oder Disc-Version), **Hersteller:** Rainbird Software, London, England.

Das Spiel **STARGLIDER (von RAINBIRD),** welches zuerst auf dem Atari ST veröffentlicht wurde, sorgt schon seit einer geraumen Zeit für Furore. Da ich leider keinen ST besitze, wartete ich ungeduldig auf die C-64- und Schneiderversionen. Nun, vor einigen Wochen war es dann soweit: Ich hielt beide Versionen in den Händen. Zuerst lud ich das Programm auf dem C-64 und wurde prompt entäuscht. Ähnlich wie bei *Elite* ist die Vektorgrafik viel zu grob und zu langsam. Da kommt nun wirklich kein Spielspaß auf.

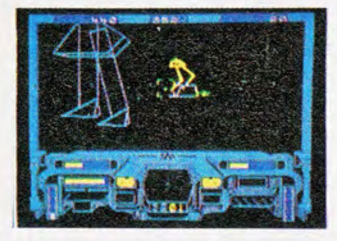
Entmutigt nahm ich die Schneider-Disc, lud das Spiel und wurde sehr überrascht. Die Grafik ist fantastisch. Nicht nur, daß die Auflösung höher ist als beim C-64, auch das Tempo ist wesentlich rasanter.

Fast alle Objekte sind mehrfarbig dargestellt. Darüberhinaus bietet der Schneider einige Features, über die der C-64 nicht verfügt. Denn während beim C-64 das Spiel in eine wüste Ballerei mit gelegentlichem



Auftanken und Besuchen einer Basis ausartet, so ist es bei der CPC-Version möglich, Zusatzausrüstungen, wie Proton-Missile oder Treibstoffkapsel zu finden. Über die jeweiligen Positionen der sogenannten „Equipments" gibt der Computer der Basis Auskunft. Da man die C-64-Version getrost vergessen kann, beschränke ich mich bei meinen Lösungshilfen auf die CPC-Version.

Los gehts! Gleich nach dem Start des Spiels sieht man links unter sich eine Basis. Diese gilt es, als erstes anzufliegen. Dazu nimmt man das „Gas" weg, bis man stillsteht. Dann verringert man die Höhe, bis nur noch ein gelber Strich zu sehen ist. Jetzt fliegt man ganz dicht an die Basis heran. Wenn die Öffnung genau vor dem Bug des AGAV ist, sofort beschleunigen! Wenn man alles richtig gemacht hat, müßte man jetzt in der Basis sein. Dort bekommt man die

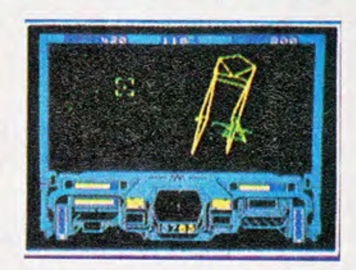


zweite Rakete, Laserenergie, und die Schutzschilde werden aufgeladen. Jetzt nichts wie raus aus der Basis und den „Starglider One" suchen. Denn diesen sollte man in jedem Level zuerst zerstören.

Dazu braucht man in Level 1 zwei, in Level 2 drei und in Level 3 vier Raketen. Es bringt nichts, den Starglider mit den Lasern zu beschießen, er ist nur mit direkten Raketentreffern auf das Heck zu zerstören. Haben sie den Starglider im Fadenkreuz, dann gleichen sie zuerst die Höhe an. Jetzt möglichst nahe heranfliegen und erst im letzten Moment die Rakete abfeuern. Diese muß direkt den Mittelteil treffen. Saß der Schuß, so beginnt der Starglider zu blinken. Jetzt wird, je nach Level, das ganze Manöver so oft wiederholt, bis der Starglider One explodiert. Hat man das geschafft, so kann man sich an die „Säuberung" des Planeten heranwagen.

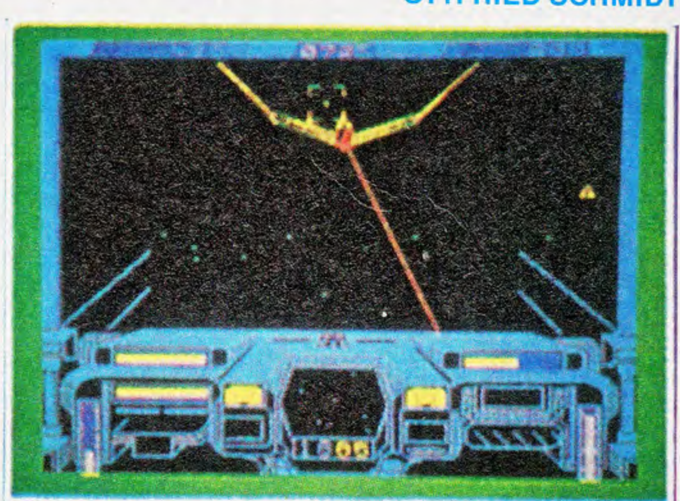
Auf dem Boden stehende Silos können mühelos mit den Lasern zerstört werden. Ebenso die Panzer. Begegnet man allerdings einer der Fähren, den Bombern oder gar einer Starglider Drone, so ist Vorsicht geboten. Diese sind zwar auch mit dem Laser zu vernichten, fliegen aber nach den ersten Treffern wüste Ausweichmanöver. Gefährlich sind die Tri-Launcher, denn sie sehen vom weiten wie eine Basis aus. Fliegt man unvorsichtigerweise zu nahe heran, kann es durchaus passieren, daß man gleich drei Raketen gleichzeitig „reingepumpt" kriegt. Man erkennt, ob es sich um einen Tri-Launcher oder eine Basis handelt, daran, daß an der Stelle, wo bei einer Basis der Engang ist, beim Tri-Launcher drei rote Quadrate (die Abschußluken) sind. Ähnlich gefährlich sind die Juno-Launcher. Diese schießen zwar nur jeweils eine Rakete ab, müssen aber zehnmal getroffen werden. Die sogenannten „Zwischengänger", von denen es zwei verschiedene Sorten gibt, lassen sich nur mit Raketen vernichten: Da wären zuerst die Stomper. Bei denen reicht ein Treffer an irgendeiner Stelle aus, um sie „auszuknipsen". Bei den Walkern, zu erkennen an den geknickten Beinen, muß der Treffer an einer bestimmten Stelle erfolgen. Man muß die untere Bodenplatte treffen. Das ist aber nicht leicht, und zumindest Anfänger sollten einen großen Bogen um die Walker machen! Will man einen Walker treffen, so fliegt man am besten frontal knapp über dem Boden auf ihn zu. Die Rakete schießt man schon aus einiger Entfernung ab. Dann wartet man, bis sie den Walker fast erreicht hat, und zieht sie scharf nach oben. Hat man alles richtig gemacht, dann gibt es nun einen Walker weniger.

Die übrigen Gegner zerstört man am besten von weitem, während man stillsteht. Das Schwierigste am Spiel ist das



Auftanken zwischen den Energietürmen. Zuerst so tief runter gehen, daß man fast den Boden „knutscht". Dann die Türme suchen. Diese sind als Eckpunkte eines Dreiecks aufgestellt. Zum Tanken muß man immer zwischen den beiden Türmen hindurch auf den Hauptturm zufliegen. Vorausgesetzt, man hat die richtige Höhe, und die Energieleitung wurde nicht von den Egrons abgeschaltet, so müßte jetzt die Energiekapsel des AGAV allmählich aufgeladen werden. Wurde die Energieleitung ausgeschaltet, dann muß der grüne Aufbau auf dem Hauptturm durch vier Treffer, ohne den Turm selbst zu treffen, zerstört und der Anflug wiederholt werden. Beherscht man alle diese Flugmanöver, so dürfte es nicht mehr allzu schwer fallen, den nächsten Level zu erreichen, was automatisch passiert, wenn 10000 Punkte erreicht sind. Also, ran an die Geschütze, und weg mit Hermann!

OTTFRIED SCHMIDT





Adventure Corner

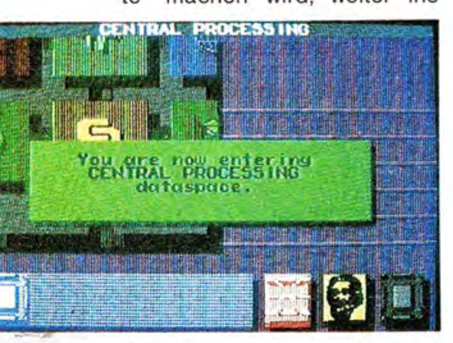
● Portal – oder: Wohin verschwand die Menschheit?

Eine spannende „Computer-Novelle"

Programm: Portal, **System:** C-64, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Activision, Hamburg.

Von ACTIVISION ist man ja bahnbrechende Ideen und qualitativ hochwertige Software gewöhnt. Doch was diese Firma jetzt mit **PORTAL** auf den Markt bringt, stellt alles bis dahin Dagewesene in den Schatten, es ist ein absolutes Novum. PORTAL kann mit keinem bisher bekannten Adventure-Genre verglichen werden. Es ist, als hätte man einen kompletten Science-Fiction-Roman auseinandergebröselt, in seine einzelnen Dialoge und Informationen zerlegt und in den Computer gepackt, und es ist an Ihnen, dieses Buch zu lesen, fragmentweise sich vorzutasten zu dem, was tatsächlich passiert ist. Wenn man schon einen Vergleich anstellen will, so ist am ehesten „ID" von NU WAVE zu nennen.

Bevor ich allerdings über dieses innovative Konzept, das sicherlich „Software-Geschichte" machen wird, weiter ins



Schwärmen gerate, hier zunächst erst die Story. Diese finden Sie in dem beigelegten Prolog. Sie befanden sich auf einer Raum-Mission, die aus Ihnen unerklärlichen Gründen abgebrochen wurde. Anstatt auf Ihrem Zielplaneten zu lan-



den, befinden Sie sich im Orbit der Erde, als sie geweckt werden. Da Sie etwas einzelgängerisch sind und für die geplante Mission nur ein Freiwilliger gebraucht wurde, sind Sie alleine losgeschickt worden. Inzwischen sind an die hundert Jahre vergangen. Nach der Landung auf der Erde müssen Sie feststellen, daß Sie Ihren Heimatplaneten nicht wiedererkennen. Zu viel hat sich geändert. Schlimmer jedoch ist die Tatsache, daß Sie nicht einen einzigen Menschen antreffen. Die gesamte Welt ist wie ausgestorben. Das Computer-Netzwerk, das fast die ganze Welt miteinander verbunden hat, ist zusammengebrochen. Verzweifelt suchen Sie nach einem funktionierenden Terminal, um zu erfahren, was hier eigentlich los ist. Diesen finden Sie auch, und damit beginnt Ihre Odyssee, hinein in den Computer-Roman.

Mit diesem Computer-Terminal und einem simplen Joystick gelange Ich zunächst ins „Central Processing", das ist eine der 12 Datenbanken, die für meine Recherchen zur Verfügung stehen. Dort fand ich einen File, den ich durch Drücken des Feuerknopfes anwählen konnte. Die genaue Steuerung wird übrigens im Begleitheft nicht erklärt, man muß selbst herausfinden, wie man die einzelnen Datenbanken benutzen kann. Diese scheinen allerdings zunächst (bis auf das Central Processing) leer zu sein. In dem File fand ich eine Art Tagebuchaufzeichnung eines Mannes, der zu den letzten auf der Erde lebenden Menschen gehört haben muß. Ein weiterer File tut sich auf. Der Name Peter Devore soll irgendetwas mit dem, was passiert ist, zu tun haben, und die Menschen sind zwar nicht mehr hier, aber auch nicht tot. Diese spärlichen Informationen helfen zunächst nicht weiter, irgendetwas über einen Virus, der nur für Tiere gefährlich sein, der aber dann das gesamte Computersystem lahmgelegt haben soll, erfahre ich auch noch. Dann versuche ich andere Datenbanken anzuwählen – ohne Erfolg. Sie sind alle leer. Schließlich wende ich mich an das kleine gelbe Feld, unten rechts im Bildschirm, das eine Help-Funktion eröffnet. Hier er-



halte ich einige Hinweise zur Bedienung. Schließlich gelingt es mir, eine On-line-Verbindung zu „Homer" herzustellen, einer Art „personalisierten Datenbank". Dieser Homer weist regelrecht menschliche Züge auf, fühlt sich sehr allein und bittet mich, ihm zu helfen, die Ereignisse zu rekonstruieren.

Und schon bin ich mitten drin in der Story. Verschiedene Datenbanken werden von Homer aktiviert, neue Begriffe und Namen tauchen auf, deren Erklä-



rungen ich in einigen Datenbanken finde, andere bleiben mir noch verschlossen. Ich versuche, aus den Fragmenten, die in den verschiedenen Datenbanken auftauchen, einen Ablauf zu konstruieren und Datenbanken gezielt anzuwählen. Im Moment wird die Story immer komplizierter, je mehr Informationen ich bekomme.

Die ganze Geschichte ist auf insgesamt 5 Diskettenseiten abgelegt, der Aufbau der einzelnen Datenbanken mit den unterschiedlichen Grafiken und Funktionen läßt auf die umfangreiche konzeptionelle Arbeit schließen, die hier geleistet worden ist. In diesem Augenblick befinde ich mich auf der dritten Diskettenseite und weiß zumindest soviel: Peter Devore hat das PORTAL entdeckt, durch das die Menschen verschwunden sein müssen. Es hat etwas mit einer Art „Klumpung" von Zeit zu tun, und ich vermute, daß die Menschen auf einem Planeten namens Vega gelandet sind, um den samt seines „Zwillingsplaneten" eine mysteriöse Sage gesponnen ist. Das ganze Zukunftsszenario ist geprägt von genetischen Krankheiten, Neutronen-Waffen, totaler Überwachung und dergleichen aus Science Fiction-Romanen hinlänglich bekannten Utensilien.





Zunächst wären da jedoch die Datenbanken: Eine der wichtigsten ist mit Sicherheit „Homer". Er „entdeckt" längst verschüttete Files in den verschiedenen Datenbanken und macht mich regelmäßig darauf aufmerksam, wenn er etwas sehr Wichtiges für mich hat. Auch sonst empfiehlt es sich, nachdem man die On-line-Verbindung hergestellt hat, ab und zu mal bei „Homer" direkt vorbeizuschauen und nicht nur auf Aufforderung zu kommen. „Central Processing" gibt Auskünfte z.B. zu Themen wie, wann wer welche Datenbanken angezapft hat oder wann welche Störungen und Fehler aufgetaucht sind. In „Psychological" findet man personenbezogene wie emotionale Daten, Persönlichkeit und Intelligenz, die durch Joystickbewegung (das gewählte Feld wird dann heller) und Druck auf den Feuerknopf angewählt werden können, wobei man einen einen regelrechten „Baum" durchlaufen muß. Um aus einer Reihe von Files oder Personen in einem Menü das Gewünschte auswählen zu können, muß der Joystick nach oben gedrückt werden. Der File ist dann schwarz. Ein Druck auf den Feuerknopf und schon wird auf „auswählen" umgeschaltet. Jetzt muß die gewünschte Position mit dem blauen Balken angewählt werden, zweimal auf den Feuerknopf drücken, und schon ist man im „Untermenü" gelandet, sofern eines vorhanden ist.



Weitere Datenbanken sind „Military", „Medio„(Medizin), „Psilink" (psychische Phänomene und dergleichen, „Lifesupport" (personenbezogene Daten zu verschiedenen biologischen Werten wie z.B. Blutdruck, Hormone usw.), „Geographical", „Scitech" (Technologie), „History" (Geschichte), „Wasatch" (Daten zur familiären Situation sowie Intelligenz und psychologische Daten) und „Edmod" (personenbezogene Daten zu intrapersonellem Verhalten, Gedächtnis, logischen Fähigkeiten und Intelligenz).

Sind alle Pools geöffnet, erhält der Spieler eine Menge an Informationen zum Szenario in der Zukunft, zum Hergang der Story um Peter Devore, Dialoge mit Freunden, Gedanken von Feinden, Psi-Verbindungen, der Irrtum der Datenbanken und Peters Intelligenz, dies auszunutzen, in „Psilink" einzubrechen und durch eigene Weiterentwicklung und die Hilfe von Freunden den Weg zum PORTAL zu finden. Die ganzen Ereignisse „darumherum", der „mind-war", der Burma-Krieg, die Folgen der Neuro-Waffen für die Genetik, sowie die Geschichte der Untergrundbewegungen und der „Ants", der Bewohner der Antarktis, die nicht



durch das „Worldnet" kontrolliert werden, all dies erfährt der Benutzer der Datenbanken nach und nach. Man wird mit Informationen gefüttert, die nur am Rande etwas mit den Ereignissen zu tun haben, und anderen, deren Wichtigkeit erst nach einigen Stunden (wenn die dazugehörige Information auftaucht) klar wird. Man könnte das Ganze mit einem Buch vergleichen, in dem man zuerst Seite 155 liest, dann Seite 3, dann Seite 43, und so fort. Und je mehr man liest, um so spannender und verzwickter wird die ganze Angelegenheit. Es ist allerdings auch angeraten, sämtliche Files bis zum Ende (umblättern mit Joystick nach unten) zu lesen. Das System hakt sie dann ab, so daß man erkennen kann, was man bereits durchgesehen hat (nicht bei personenbezogenen Daten). Einige Files, besonders die, bei denen das Zeichen „Data Crystal Failure" auftaucht, sollte man abspeichern, um den Wissensstand zu erhalten (Wir erinnern uns: Das Network war ja am Anfang defekt, es muß aufgebaut werden). Hat man die erste Diskette geschafft (dauert mit Unterbrechungen ca. 8 Stunden), dann sind die bis dahin gelesenen Files nicht mehr verfügbar.

Vom Inhalt her ist die Story zu komplex, als daß man hier nur einen annähernden Abriß des Geschehens geben könnte. Wenn Sie auch wissen wollen, warum und wie alle Menschen verschwunden sind (und wenn Sie vielleicht mitverschwinden wollen, in eine Welt in der sich's freier leben läßt), dann besorgen Sie sich dieses Spiel. Ich war begeistert von dieser neuen Idee, und wenn ich bis jetzt auch noch nicht weiß, wohin die Menschheit verschwand, seien Sie versichert, ich werde es herausfinden. Die Motivation ist für jemanden, der sehr gern liest und einige Englisch-Kenntnisse besitzt, als sehr hoch anzusehen. Man kann sich an diesem Spiel regelrecht festbeißen, und man wird Stunde um Stunde an den Computer gefesselt.

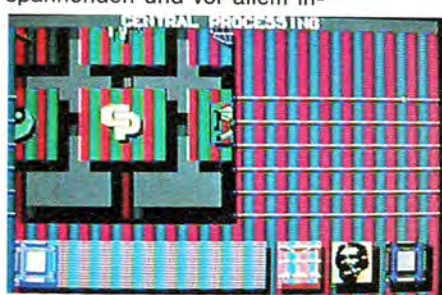
Klar, daß man nach Unterbrechung wieder dort weitermachen kann, wo man aufgehört hat. Grafik und Sound sind sehr gut gelungen. Wenn der Computer eine Aktion registriert hat, wird dies mit einem entsprechenden Ton quittiert. Die Grafik ist sehr komplex und zeigt Ähnlichkeiten zu Strategiespielen. Man findet sich aber recht schnell zurecht. Nicht zuletzt steht im (englischen) Begleitheft, was die einzelnen Datenbanken bieten. Machen Sie sich dran! Bei dieser Leistung hätte das Spiel auch noch teurer sein können. Mich hat es jedenfalls total vom Hocker gerissen! „Am PORTAL" kann man nicht vorbeigehen!!

Martina Strack

Grafik	**9**
Atmosphäre	**11**
Story	**12**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**11**

Und was sagt Manfred dazu?

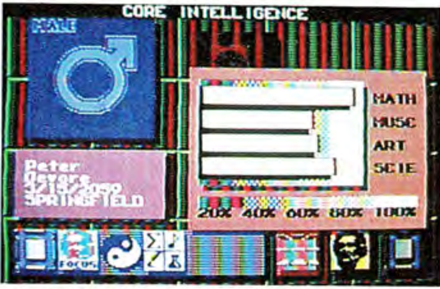
Mit PORTAL hat es ACTIVISION verstanden, eine Art von Computer-Novelle mit beachtlichem Spielwert zu erstellen. Einen der „Vorläufer" habe ich noch gut im Gedächtnis – dies war *id* von NU WAVE. Schade nur, daß es damals lediglich eine Spectrum-Fassung gab. Aber: Nun wird der Spieler abermals zum „Denken" aufgefordert. Er selbst ist der Protagonist, die Hauptfigur in dieser spannenden und vor allem in-



teresannten „Roman-Software". Ich bin heilfroh, daß es noch Geister gibt, die neue Wege in puncto Software-Entwicklung gehen. Denn: „The Show must go on!" Ein Bravo für ACTIVISION!

Kollege Bernd meint:

PORTAL ist ein Spiel, dem man, will man seinen Eindruck in Worte fassen, nur mit Superlativen gerecht werden kann. Als ein herausragendes Beispiel dafür, daß ein Programm auch ohne Action-Sequenzen und übertriebene grafische Staffage durchaus spannend, fesselnd und unterhaltsam sein kann, sucht POR-



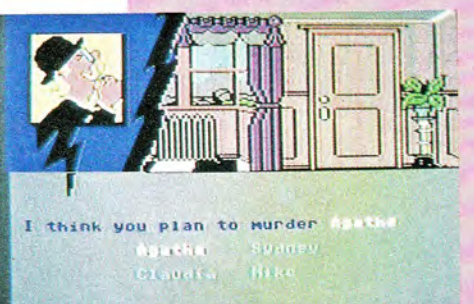
TAL meiner Meinung nach zur Zeit auf dem deutschen Markt seinesgleichen. Selten ist es so gut gelungen, den Spieler in die Handlung und die Hintergründe des Geschehens miteinzubeziehen. In nahezu perfekter Weise ist es geglückt, eine gute Idee in ein Computerspiel umzusetzen. Zu dieser meisterhaften Programmierleistung kann man eigentlich nur gratulieren. Die Gefahr jedoch: Wer PORTAL einmal eingeladen hat, wird von dem Spiel so bald nicht wieder loskommen!

● „Das Gargoyle-Komplott" – oder: Wie begeht man den perfekten Mord?

Programm: Killed until dead, **System:** C-64, **Preis:** ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** Accolade, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop, München.

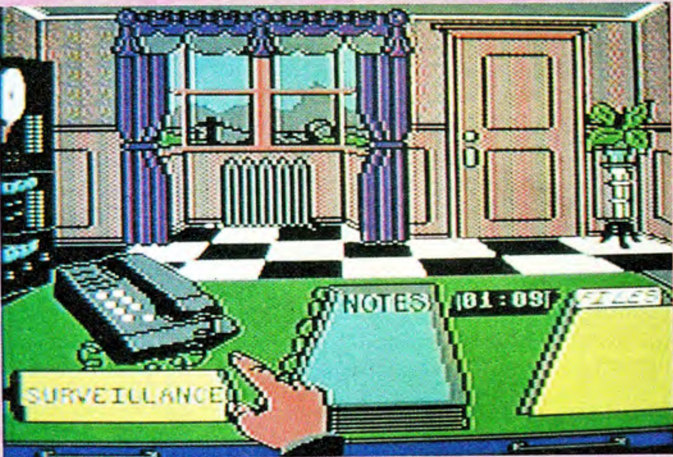
Wer kennt sie nicht, die „immer junge" Antwort auf die Frage nach dem perfekten Verbrechen. Dies Unterfangen scheint fast ebensowenig realisierbar wie die Quadratur des Kreises oder die Konstruktion eines Perpetuum Mobile. Dennoch: „Computermäßig" ist dies möglich. Ein weiteres kriminalistisches Abenteuer ist nun auf den Markt gekommen, das die bisherigen – nach meiner Auffassung – bei weitem überragt. Es stammt vom US-amerikanischen Hit-Produzenten **ACCOLADE** und heißt **KILLED UNTIL DEAD.**

Zur Story ein paar Worte der Einführung: Sie erfahren, daß sich ein erlauchter Kreis kriminalistisch-scharfsinniger Personen (darunter auch „Lord Peter Flimsey") im „Gargoyle-Hotel" zusammengefunden haben, um einen mörderischen Plan durchzuführen. Dabei soll (und wird, falls Sie es nicht zu verhindern wissen) einer der „Auserwählten" das Opfer sein, ein anderer der Mörder. „Typisch englischer Humor", wird man jetzt vielleicht sagen. Ein makaberes „Spiel" beginnt...

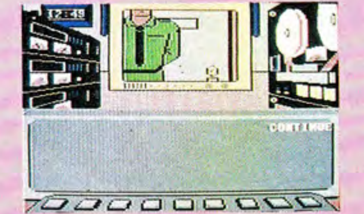


Sie übernehmen dabei die Rolle des „Schreibtisch-Täters" und Meister-Detektivs „Hercule Holmes", der, bevor die schreckliche Tat vollbracht ist, den Namen des Mörders, des Opfers, die Tatwaffe und den Tatort herausbekommen muß. Dazu stecken Sie am besten gleich Ihren Joystick in Port 2. Den Knüppel benötigen Sie nämlich bei Ihrer Schnüffelei („Feuer" bringt Sie immer weiter im Text; verschiedene Stick-Bewegungen sorgen für die Auswahl aus den fast zahllosen Menüs).
Haben Sie das Spiel eingeladen, erscheint vor Ihnen ein hübsch anzusehendes Titelbild; die „musikalische Untermalung" (Gewitter- bzw. Donner-Geräusche) ist sehr „passend". Feuerknopf drücken, und schon folgt das erste Menü. Hier können Sie wählen, ob Sie gleich einen von mehreren Fällen bearbeiten möchten, oder aber die berühmte Schule der „Superschnüffler" besuchen möchten. De facto ist diese Option eine Art Demo; man kann sich schon mal einen Einblick verschaffen.

„Aber, was soll's?", dachte ich mir. „Gleich den ersten Fall lösen. Und zwar die Geschichte von den 'Weight Watchers'!" Schnell noch die Schwierigkeitsstufe gewählt, und ab an die Arbeit. Vor mir erscheint mein Schreibtisch; „meine Hand" steuere ich per Stick. Die ausgezeichnete Grafik zeigt mir ein Telefon, ein Notizbuch, eine „Überwachungs-Karte" sowie meine Akten-Mappe. Ich sehe mir zunächst die Akten an. Na, wen haben wir denn da? Ich finde genügend – z.T. sehr witzige Beschreibungen zum „Mord-Quintett", bestehend aus: Lord Peter Flimsey, Agatha Maypole, Mike Stammer, Claudia von Bülow (nicht verwand oder verschwägert mit Loriot!) und dem unheimlich fetten Sydney Meanstreet. Wie gesagt, bereits an diesem Punkt begeistere ich mich für die Grafik und die witzigen Kommentare. Da wird z.B. u.a. von Claudia gesagt, daß ihr erstes Buch „Wake me when it's over" hieß. „Eine sehr „kühle" Frau", denke ich mir...So erfahre ich also schon einiges (Belangloses) von meinen „Kunden". Die Akten lege ich beiseite; ich wähle das Telefon. Ein Untermenü zeigt mir an -wie übrigens auch bei den Akten -, wen ich anzurufen gedenke. „Wollen mal sehen – pardon: hören -, was Lord Peter zu sagen hat": Der Blaublütige „erscheint" vor mir, sein Monokel locker im rechten Auge plaziert, begrüßt er mich. Ich habe nun die Möglichkeit, unter einigen unsinnigen Fragen, die ich ihm stellen muß, um konkretere „zur Verfügung" zu haben, auszuwählen. Zuerst frage ich ihn, ob die „Orson Wells-Diät" angeschlagen hätte. Er erwidert „You are only guessing, Holmes" (das vermuten Sie doch nur, Holmes!). Immer, wenn eine befragte Person mit dieser „Botschaft" aufwartet, ist das Gespräch beendet. Hat man das Glück, eine Frage mit „You're spying on me, Holmes!" (Sie spionieren mir ja nach!) beantwortet zu bekommen, wird dem Spieler auf Feuerknopf-Druck eine andere Art von Frage-Liste angeboten. Hier können Sie anwählen, ob Sie die betreffende Person nach dem Opfer, der Tatwaffe,



dem Tatort usw. befragen möchten. Jetzt erhalte ich plötzlich ganz brauchbare Informationen (über Verknüpfungen, Absprachen, über das Verhältnis von verschiedenen Personen und dergleichen mehr), die automatisch in das Notiz-Buch eingetragen werden. Diese Infos schlage ich dann einfach nach, kann diese sortieren oder gar löschen.
Nun, die Telefon-Befragung bringt mich momentan nicht weiter. Was tun? Ich gehe zur „Überwachung" über. Also, „Hand" drauf, und Feuer gedrückt. Jetzt bin ich in der Aservatenkammer; der Technik-Raum gibt mir ungeahnte Möglichkeiten, meine Verdächtigen zu überwachen. So komme ich mir ein bißchen wie der „Big Brother" vor, als ich die Monitor-Option ansteuere. Ich kann mir aussuchen, wo ich meine Kameras postieren möchte (im Foyer des Hotels genau so, wie in den Zimmern der Gäste). Treffe ich niemanden an, bzw. finde ich ein leeres Zimmer vor, so versuche ich dort einzubrechen, um weitere Informationen zu erhalten. Zugegeben, das ist nicht gerade die feine Art. Aber was tut man nicht alles, um ein Verbrechen zu verhindern?



Also zum Einbruch: Hier wartet eine neue, gleichsam aber witzige Schikane auf mich: Da muß ich doch erst eine Quiz-Frage beantworten, um in das Zimmer zu gelangen. Kaum zu glauben, aber (leider) wahr! Bisweilen ist das Einbrechen wirklich eine schwierige Angelegenheit! Scherz beiseite: Die Informationen, die ich hierbei erhalte, sind meist von großer Bedeutung. Ich kriege mit, wer mit wem was am Hut hat; welche besonderen Merkmale eine Person hat, wann sich ein Treffpunkt ereignet...
À propos „Treffpunkt": Wenn ich jetzt weiß, daß Lord Peter mit Claudia um 5 Uhr eine Verabredung hat, gehe ich schnell zum Menü-Punkt „TAPE" über. Ich sehe mein Gerät vor mir: Neben den üblichen Tasten eines Ton-



bandgerätes befindet sich auch eine Aufnahme-Zeile, wie ich sie einmal nennen möchte. Man fährt auf HALL (das steht anfangs immer da) und wähle (Feuerknopf gedrückt und Stick-Bewegung nach unten) mir den Ort, wo ich aufnehmen möchte, aus. Desweiteren kann ich auch die Zeit einstellen (selbe Prozedur wie zuvor). Ich stelle nun die Uhr auf „5.00" (Anfang der Aufzeichnung) und lasse den Rekorder bis etwa „5.30" laufen. Später höre ich dann das Band ab.
In meinem Notizbuch suche ich noch einmal nach den Fakten (das sind die Aussagen der Personen; anonyme Hinweise oder Bandaufzeichnungen), um den Mord noch rechtzeitig zu verhindern. Doch dann pas-

siert urplötzlich was Merkwürdiges: „Hey, da beobachtet mich doch einer von draußen! Der schaut direkt in mein Arbeitszimmer". „Cool", wie ich bin, schenke ich dererlei Kleinigkeiten keine weitere Beachtung, obwohl ich weiß, daß die Zeit gegen mich läuft. „Ich muß mich also beeilen, ehe vielleicht auch mir etwas zustößt", denke ich bei mir.

„Wie war das noch? Claudia kann nicht das Opfer sein, wenn Agatha als Mörderin in Betracht kommt. Es sind dicke Freundinnen. Wenn Sydney ermordet würde, dann kann der Tatort nur die Empfangshalle des Hotels sein. Mmh, Agatha ist mit Mike liiert..." Die Zeit drängt, die Aussagen verwirren mich mehr, als daß sie mir von Nutzen sind. Sch...egal, Ich versuche jetzt den Verdächtigen anzurufen, um ihn zu beschuldigen. Ich gucke mir den Blaublütigen aus und sage ihm ins Gesicht, daß er der Mörder in spe sei. Lord Peter will wissen, wen er gedänke umzubringen. Ein weiteres Menüe erscheint, und ich suche mir als Opfer Sydney aus. Mutig betätige ich den Feuerknopf; mal sehen, ob ich recht hatte...

Lord Flimsey ist brüskiert. Er gibt mir zu verstehen, daß ich es wohl nie zu einem Meister-Detektiv bringen werde. Im „Nebensatz" erwähnt er noch, daß ich auch wohl kaum lange überleben werde. Was meint er nur damit? Nun ja, nach etwa fünf Sekunden bin ich wirklich mausetot: Durch das Fenster in meinem Arbeitszimmer sehe ich eine Revolvermündung auf mich gerichtet. Und plötzlich knallt's. Das war's wohl. Iss ja man gediegen...

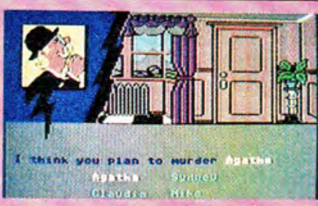
Die Bilanz von KILLED UNTIL DEAD muß wohl so aussehen: Die Grafik ist ordentlich; auch der Sound stimmt (jeder einzelnen Person wurde eine „Erkennungsmelodie" zugeordnet); die Handhabung ist durch die Stick- und Menü-Steuerung recht gut; die Motivation ist am Anfang des Spieles gewaltig hoch, sie ließ aber bei mir nach gut zwei Stunden etwas nach (vielleicht auch kein Wunder, wenn man dauernd erschossen wird?). ACCOLADE hat sich der Reihe der „modernen Adventures" angeschlossen, die nicht zuletzt mit *Murder on the*



Mississippi oder *Vera Cruz* ihren Einzug hielten. Die Machart von KILLED UNTIL DEAD ist die gleiche. Von daher konnte man mich nicht mehr so leicht vom Hocker reißen. Dennoch: dieses Spiel ist so gut, daß man es besitzen sollte, auch dann, wenn man vielleicht schon das eine oder andere dieser Art besitzt. Warum? Ganz einfach: Es macht ja so einen Spaß, andere Menschen zu observieren...

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Story	**8**
Handhabung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**9**



...und was meint BERND ZIMMERMANN dazu?

Daß Adventures durchaus witzig und amüsant sein können, weiß man spätestens seit *The Boggit* oder auch *Murder on the Mississippi;* KILLED UNTIL DEAD übertrifft, was Esprit und Handlungsablauf anbelangt, die meisten der bisher erschienenen Adventures. Einziger Nachteil ist jedoch meiner Meinung nach die etwas umständliche Handhabung.

...und hier das Statement von MARTINA STRACK:

Ich für meinen Teil habe mir den „Marsfrauen-Fall" etwas näher angeschaut. Dort, wo am wenigsten Widersprüche auftauchen, ist die berühmte „heiße Spur" zu finden. Wenn man den „richtigen" Mörder des Mordes beschuldigt hat, wird man nach dem Opfer gefragt. Liegt man hier falsch, wird man unweigerlich selbst um die Ecke gebracht. Die „heiße Spur" zeichnet sich vor allem auch dadurch aus, daß fast nur Negativ-Aussagen gemacht werden, wie z.B.: „Wenn Mike das Opfer ist, dann ist die Bombe nicht die Tatwaffe". Sehr schön gemacht sind auch die verschiedenen Animationen im Screen. So laufen die Bänder im Überwachungsraum, und die Personen, die man anruft, gucken auch mal ganz konsterniert aus der Wäsche. Die verschiedenen „Fälle", die man bearbeiten kann, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Besonders Rätsel-Fans werden sich über KILLED UNTIL DEAD freuen, da die Lösung ähnlich erarbeitet werden muß, wie in den „Kurz-Rätseln" á la: 3 Männer stehen im Park, Schmidt raucht Pfeife, Norbert hat die rote Krawatte an.....Wie heißt der Zigarrenraucher?. Mir hat's Spaß gemacht!

● Weißt Du, wieviel Sternlein stehen?

Programm: Imagination, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Können Sie die Frage in der Überschrift beantworten? Sollten Sie aber können, wenn Sie das neue **FIREBIRD**-Adventure **IMAGINATION** gelöst haben. Denn genau das ist das Ziel Ihres Abenteuers, die Anzahl der Sterne im Universum herauszubekommen.

Wie ich aus der Anleitung erfahre, setzt sich das Adventure aus insgesamt 4 unabhängigen Teilen zusammen. Zu Beginn sitzt man vor seinem Computer, eine Diskette vor sich liegen, die man nach näherer Untersuchung in den dafür vorgesehenen Schlitz im Monitor steckt. Jetzt kann man für eines der vier angebotenen Adventures optieren: 1. 2002- a very odd day in space, 2. the lords of half past nine, 3. panic miner 9000 and 90 miner, 4. raid over margate.

Ich entscheide mich für den ersten Teil und befinde mich in einer Art Zeitmaschine, lese die dort befindliche Notiz und sehe einen Hebel. Die nächste halbe Stunde verbringe ich mit dem Veruch, den Hebel in der Zeitmaschine umzulegen. Leider hilft mir auch das Englisch-Wörterbuch hier nicht weiter. Alles was ich probiere hat den sterotypen Satz zur Folge: „You can Imagine that – but you can't do it". Leicht frustiert wähle ich das zweite Adventure und erlebe eine Überraschung. Alles, was sich zeigt, ist eine Grafik. Kein Text erscheint, nichts passiert. Schon etwas stärker frustriert versuche ich mich an dem dritten Teil. Hier befinde ich mich auf einer Plattform und werde von einem „SPRITE" erwischt. Zapp! Und schon habe ich ein Leben verloren. Weiter geht's auf der Plattform. Ich scheine hart im Nehmen zu sein, denn in jedem Bild verliere ich ein Leben. Dann (auf dem Weg nach Osten) sehe ich eine Leiter, mit der ich allerhand anzustellen versuche (nehmen, hochklettern usw.) Leider erinnert mich mein Computer daran, daß die Anzahl der Leben nur begrenzt ist, und daß ich mich nicht weiter mit der Leiter beschäftigen soll. Am Ende der Plattformreihe im Osten befindet sich ein Joker für unbegrenzte Leben. Die Sache hat nur einen kleinen Haken. Der Joker liegt auf glühenden Kohlen und ist so heiß, daß ich ihn nicht anfassen kann. Alle Versuche, die Kohlen zu entfernen oder anderweitig an den Joker zu kommen, schlagen fehl. Spätestens jetzt drängt sich dem Betrachter auf, daß der Parser nur sehr begrenzte Eingabemöglichkeiten bietet. Nachdem ich mir auch hier die Zeit umsonst um die Ohren geschlagen hatte, schaue ich noch kurz in den vierten Teil rein.

Dort findet sich der Spieler in einem Panzer wieder. Die schwarze Farbe, die dort steht, läßt sich nehmen, das Gewehr nicht! Schießen kann man zwar damit, aber es fehlt wieder an den „richtigen Worten". Draußen finde ich eine Schaufel, mit der ich Handschuhe ausgra-



ben kann. Diese nehme ich an mich, und beim nächsten Hindernis wird's schon wieder kniffelig. Vor dem Gebäude, in das ich vermutlich hinein muß, stehen Wachhunde, die ich ablenken soll. Leider tun die Viecher mir den Gefallen nicht. Nachdem ich mich nun genug geärgert habe, beende ich den Test. Die Grafiken in den einzelnen Teilen sind allenfalls als mittelmäßig zu bezeichnen, über das Vokabular braucht, glaube ich, kein weiteres Wort verloren zu werden. Leider macht mir auch der niedrige Preis dieses Adventure nicht sympathischer. Da ist man mit einem etwas teureren Produkt, das seinen Preis wert ist, wohl besser beraten.

str

Grafik	**6**
Vokabular	**3**
Atmosphäre	**5**
Story	**8**
Preis/Leistung	**5**

Mord in Venedig



Programm: Masque, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich.

Und wieder gibt's was Neues aus dem Hause **UBI SOFT.** Dabei handelt es sich um ein Icongesteuertes Adventure mit Dialogmöglichkeit. Die Icon-Steuerung ähnelt sehr der bei ZOMBI verwendeten, wie auch der Titelsound. Doch zunächst zur Story.

Sie befinden sich zur Karnevalszeit in Venedig. Als Ihre Frau sich unter die Leute mischen will, wird Sie ermordet. Unglücklicherweise hatte der Mörder, wie alle anderen Leute auch, eine Maske auf. Ihre Aufgabe ist es nun, Ihre Frau zu rächen. Dabei befinden Sie sich in permanenter Gefahr.

Nach dem Laden des Programms ertönt zunächst ein Sound in guter alter ZOMBI-Manier, deswegen aber durchaus nicht schlechter. Nun wechseln die Farben zu Rot und Schwarz, das Ganze sieht sehr geheimnisvoll aus. Beim Aufbau des ersten Bildes sind weitere Effekte zu sehen, und man bekommt schon mal einen kleinen Vorgeschmack von der guten Grafik von **MASQUE.** Zunächst werden Sie aber aufgefordert, die zweite Diskettenseite einzulegen. Dann geht's los. Sie befinden sich an irgendeinem Ort in Venedig (wechselt bei jedem Spielanfang), wählen „gehen" aus den Icons aus und geben die Richtung im „Richtungsquadrat" an. So gehen Sie weiter, bis vor Ihnen ein Maskierter auftaucht. Mit den Menschen, die Sie treffen können, sollen Sie kommunizieren. Dazu wählen Sie den Icon mit der offenen Hand an. Im Fenster auf dem Bildschirm unter der Grafik erscheint jetzt ein Cursor, mit dem Sie Ihre Eingaben machen können. Bekommen Sie keine Auskünfte, bleibt Ihnen auch die Möglichkeit, Ihren Gesprächspartner zu bestechen (Icon mit den Geldscheinen in der Hand). Sie dürfen keine Skrupel haben, bedrohen Sie den „Informanten", hauen Sie Ihm eine runter oder durchsuchen Sie seine Taschen (Icon-Steuerung).

Zum Test lag lediglich die französische Fassung vor, jedoch wird das Game in Kürze auch in Deutsch erhältlich sein. Meist werden die Leute sehr gesprächig, wenn man Ihnen eine entsprechende Summe Geld bietet. Zumindest konnte ich erfahren, daß ich in der Nähe des Rio Grande Munition bekommen kann. Direkt bei der Suche helfen wollte mir allerdings niemand. So warf ich denn einem meiner Widersacher vor, er sei aber gar nicht freundlich, worauf dieser mit „nein" antwortet. In einem Augenblick der Verzweiflung gab ich ein „ca suffit!" (jetzt reicht's!) woraufhin mein Gegenüber antwortete: „Sie faseln!".

Viel schlimmer als diese Mißerfolge war allerdings die Tatsache, daß ich mich wirklich in permanenter Gefahr befand. Die Mörder meiner Frau verfolgen mich nämlich, und eine Maske kostet mich mehr „credits", als ich besitze. So stieg dann auch mein „Danger-Indikator" immer weiter an, bis mich meine Verfolger eingeholt hatten, und schon war der Karneval für mich gelaufen. Etwas Lustiges noch am Rande: Unten links im Screen befindet sich ein kleines blaues Männchen, das meine Aktionen mit einem entsprechenden Gesichtsausdruck quittiert.

Sehr schön gemacht ist die Grafik des jeweiligen Ortes. Gegebenenfalls kann man ohne Maske seinen Widersachern eine Zeit lang entkommen (aber nicht all zu lang). Eine echte „Kopfnuß", die Ubi-Soft da präsentiert. Allerdings dürfte das Game mit der deutschen Übersetzung auch etwas einfacher werden. Französisch-Fans können sich aber auch an die Urfassung heranwagen. Es dürfte trotzdem noch eine Herausforderung bleiben.

Martina Strack

Grafik	**10**
Story	**7**
Vokabular (teils Icon-Steuerung)	
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**8**

Ohne Gewalt zum Ziel gelangen

Programm: Zorgos, **System:** CPC 464, 664, 6128, **Preis:** ca. 50,– DM (Diskette), ca. 40,– DM (Kassette), **Hersteller:** Deltacom, **Bezugsquelle:** Deltacom, Einzelhändler

Deutsche Adventures gewinnen immer mehr an Qualität! Dies beweist auch das neue Programm von **DELTACOM. ZORGOS** nennt sich das Grafik-Adventure, welches wir in dieser Ausgabe auf dem Schneider getestet haben.

Nachdem das Programm das Anfangsbild geladen hat, wird uns (laut Text) von einem Boten ein Brief überreicht. Dieses Schriftstück mit altertümlichen Schriftzügen liegt der Spielbeschreibung bei. Lesen Sie sich den Brief durch, damit Sie wissen, welchen Auftrag Sie zu erfüllen haben. Noch wichtiger ist es, die Spielanleitung genaustens zu lesen. Ruhig ein wenig mehr Zeit dafür opfern – dadurch kann man schon einige Probleme vermeiden.

Mit der beiliegenden Literatur im Kopf können Sie sich jetzt als „Aurin" auf die lange Reise machen, um den Auftraggeber „Cyrion" zufrieden zu stellen. Zunächst bleiben einem nicht sehr viele Wege zur Auswahl, also, immer der Nase nach. Versucht man in eine andere Richtung zu gehen, wird kurz und bündig erklärt, daß dies nicht geht. Also immer an die vorgegebenen Richtungen halten, das erspart Ihnen Zeitverlust. Der recht einfache Start in das Geschehen erhält das gewisse Etwas durch immer wieder neue Grafiken und einen Schuß Humor. So läuft einem ein Frosch über den Weg. Die Blitzreaktion der Redaktion: Küsse Frosch! Tatsächlich verwandelt sich der grüne Quakker in einen Prinzen, läuft weg und verliert dabei einen Ring, den Sie natürlich mitnehmen. Froschkönig und Aschenputtel lassen grüßen!

Erste Probleme treten auf, als sich uns der Elf in den Weg stellt. Doch als richtiger Adventure-Freak kein Problem von langer Dauer. Das nette Persönchen möchte nur direkt angesprochen werden. Denken Sie also an die direkte Rede, so richtig mit Gänsefüßchen!

Sollte Ihnen im weiteren Verlauf wieder jemand über den Weg laufen, quetschen Sie denjenigen am besten mit den Formulierungen „berichte mir über" oder „erzähle mir über" aus. Was meinen Sie, wie gesprächig die Leute auf einmal werden. Eine tolle Lösung hat man auch für die Häuser gefunden. Statt des zeitraubenden Betretens jeder Bude hat man bei ZORGOS die Möglichkeit, durch das Fenster ins Haus zu schauen.

Übrigens können wir noch einen kleinen Tip mit auf den Weg geben! Unterwegs treffen Sie auf „Alyan". Er ist Ihr Verbündeter, den Sie unbedingt mitnehmen müssen.

Hervorragend ist die Spielstärke und die eigene Spielfigur geregelt. Je näher sich Aurin an die Lösung heranarbeitet, desto mehr verändert sich sein Charakter und der Schwierigkeitsgrad. Warum und wieso das so ist, sollen Sie aber selbst herausfinden. Mehr wird nicht verraten!

Drei Sachen bleiben allerdings noch hervorzuheben. Einmal die Tatsache, daß es zu jedem Bild eine neue Grafik gibt. Desweiteren befinden sich auf der Kassetten-Version genau die gleichen Grafiken wie auf der Disketten-Version. Zu guter Letzt können sich die Vortex-Freunde freuen. Das Programm ZORGOS läuft auch einwandfrei auf der Vortex-Version. Wer sich von den Schneider-Freunden für Adventures interessiert, der sollte sich dieses Programm ruhig einmal etwas näher anschauen! *Thomas Brandt*

Grafik	**8**
Story	**9**
Vokabular	**8**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

Joysoft

Gabriele Hartmann

Adressen: Joysoft
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel. 02 11 / 6 80 14 03

Joysoft
Matthiasstr. 24–26
5000 Köln 1
Tel. 02 21 / 23 95 26

Versandanschrift: Joysoft
Berrenratherstr. 159
5000 Köln 41
Tel. 02 21 / 41 66 34

MS-DOS (IBM + KOMP.)	Cass.	Disk.
Gem Desktop	169.00	
Gem Diary	149.00	
Gem Draw	239.00	
Gem Draw Business Libr	149.00	
Gem Graph	398.00	
Gem Programmers Toolkit	998.00	
Gem Wordchart	389.00	
Hacker II	69.00	
Jet	139.00	
Leather Godness of Phobes	89.00	
Multiplan	299.00	
Musik Studio	99.00	
Star Adressverwaltung	95.00	
Star Artikel/Lagerverwal.	175.00	
Star Datei	145.00	
Star Dos Manager	75.00	
Star Fakturierung	175.00	
Star Finanzbuchhaltung	350.00	
Star Lohn und Gehalt	175.00	
Star Textverarbeitung	125.00	

COMMODORE C16/C116/PLUS 4	Cass.	Disk.
Autobahn	14.90	
Bandits at Zero	14.95	
Bomb Jack	29.00	
Bongo Construction Set	25.00	
Bridgehead	25.00	
Daley Thomps. Star Events	19.90	
Datei Manager	29.90	29.90
Footballer of the Year	32.00	
Games Pack I	19.90	
Games Pack II	19.90	
Ghosts'n Goblins	25.00	
Graphic Designer	29.00	29.00
Ikari Warriors	32.00	
International Karate	19.95	
Jail Break	14.90	
Karate King	19.95	
Kung Fu Kid	14.90	
Legionaire	19.95	
Mercenary&Second City	49.00	59.00
Paint Box	29.00	29.00
Saboteur	29.90	
Samantha Fox Strippoker	25.00	
Scooby Doo	24.90	
Shaloin Road	29.00	
Space Pilot	19.90	
Strip-Poker	24.00	
Textmanager	29.90	29.90
The Way Of Expl. Fist	24.90	
The Way of the Tiger	24.90	
Trailblazer	24.90	
Turbo Accounts	24.90	
Turbo Calc	24.90	
Turbo Datei	24.90	
Turbo Tape	24.90	
Turbo Text	24.90	
Winter Olympiade	29.00	29.00
Yie Are Kung Fu II	29.00	

SINCLAIR QL	Cass.	Disk.
Arcadia	39.90	
Better Basic Expert Syst.	69.00	
Blocklands	39.90	
Cosmos	49.00	
Droidzone	39.90	
Eye-Q V2.0	89.00	
Flightsimulator	49.00	
Full House	39.90	
Graphics Constr. Kit	49.90	
Jam	69.00	
Mandelbrot Magic	39.90	
Q Kik	84.90	
Q Writer	49.90	
Super Astrologer Deluxe	75.00	
Super Astronomer V1.4	49.00	
Super Backgammon V3.0	49.00	
Super Monitor Dissassemb	65.00	
Super Sprite Generator	89.00	
Supercharge compiler	189.00	
TechniQL	119.00	
The Editor	75.00	
Toolbox II	49.90	
Turbo	248.00	

COMMODORE C 64	Cass.	Disk.
10th Frame	34.90	44.90
Aliens	37.00	47.00
Alternate Reality		49.00
American Cup Challenge	32.00	44.90
Antiriad	29.90	39.90
Arcticfox	35.00	44.90
Bard's Tale		65.00
Bulldog	29.00	39.90
Cameleon	32.00	
Championship Wrestling	35.00	44.90
Cobra	32.00	44.90
Crusade in Europe	35.00	49.00
Destroyer		47.00
Die Erbschaft	44.90	54.00
Dragon's Lair II	29.90	44.90
Eis und Feuer		65.00
Firelord	29.90	39.90
Flight Simulator II	119.00	129.00
Footballer of the Year	32.00	44.90
Future Knight	32.00	44.90
Gamemaker	54.00	64.00
Gamemaker Science Fiction		49.00
Gamemaker Sports		49.00
Gauntlet	32.00	44.90
Gunship	49.00	59.00
Hacker II	39.90	49.00
Hollywood Poker		49.00
Howard the Duck	32.00	49.00
Jailbreak	35.00	44.90
Labyrinth	39.90	49.00
Leather Goodness of Phobo		75.00
Legend of Kage	29.90	39.90
Marble Madness	37.00	47.00
Mercenary&Second City	49.00	59.00
Moonmist		69.00
Movie Monster	32.00	44.90
Off the Hook	20.00	
Phantasy 1 Deutsch		49.00
Polar Pierre	32.00	49.00
Sentinel	39.90	49.00
Seven Cities of Gold		69.00
Shanghai	39.90	49.00
Silent Service	32.00	44.90
Skate Rock	32.00	44.90
Sky Runner	29.90	44.90
Space Harrier	32.00	44.90
Street Machine	32.00	44.90
Super Huey II	35.00	44.90
Tarzan	32.00	44.90
Terra Cresta	24.90	34.90
The Great Escape	35.00	
The Halley Project		49.00
The Pawn		65.00
Tigers in the Snow		49.00
Tomahawk	35.00	44.90
Top Gun	35.00	44.90
Tracker	39.90	49.00
Trailblazer		44.90
Transformer		49.00
Trivial Pursuit	39.90	49.00
Tronic		44.90
Ultima IV		59.00
Uridium/Paradroid	29.00	39.90
Vietnam	32.00	44.90
Werner	39.00	49.00
Worldgames	32.90	44.90
Xevious	32.90	44.90
Zyron	29.90	29.90

A T A R I ST	Cass.	Disk.
Championship Wrestling		69.00
Corner Man		79.00
DB Calc		119.00
DBase II		199.00
Extensor		65.00
Fist of Fury		39.90
Flight Simulator II		149.00
Hacker II		79.00
Hanse		79.00
Hollywood Poker		59.00
International Karate		65.00
Karate Kit II		59.00
Leaderboard		75.00
Leaderboard Tournament		35.00
MCC Assembler		169.00
MCC Pascal		259.00
Mercenary + Second City		69.00
Moonmist		79.00
Music Studio		79.00
Phantasie		69.00
Protext		148.00
Quiwi		59.00
Renegade		39.90
Shanghai		65.00
Silent Service		69.00
Spiderman		65.00
Thai Boxing		39.90
The Pawn		69.00
Two on the Basketball		65.00
Typhoon		65.00
Winter Games		69.00
Worldgames		69.00

COMMODORE A M I G A	Cass.	Disk.
Adventure Constr. Set		75.00
Articfox		79.00
De Lux Paint		229.00
De Lux Print		229.00
De Lux Video		229.00
Defender of the Crown		69.00
Flightsimulator II		149.00
Hacker II		79.00
Hollywood Poker		79.00
Instant Musik		79.00
Leaderboard		79.00
Marble Madness		79.00
Music Studio		79.00
Shanghai		79.00
Silent Service		79.00
The Halley Project		69.00
The Pawn		69.00
VIP Professional		648.00
Winter Games		69.00
Worldgames		69.00

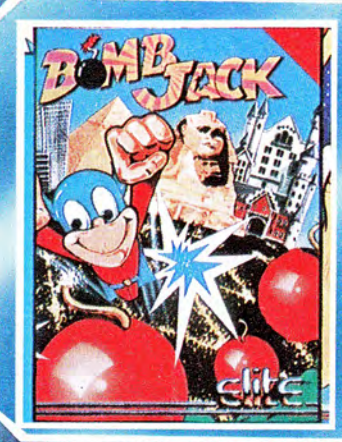
AMSTRAD / SCHNEIDER	Cass.	Disk.
Ace	32.00	44.90
Acro Jet	32.00	44.90
Aliens	39.00	49.00
Americas Cup Challenge	32.00	44.90
Anals of Rome	35.00	49.00
Antiriad	29.90	39.90
Cobra	35.00	47.00
Colossus Chess 4.0	39.90	49.00
DBase II		199.00
Die Erbschaft	44.90	55.00
Donkey Kong	24.90	39.90
Dragon's Lair		44.90
Explorer	35.00	49.00
Finanz Buchhaltung		194.00
Firelord	29.90	39.90
Footballer of the Year	35.00	44.90
Future Knight	29.90	39.90
Gauntlet	35.00	47.00
Hacker II	39.90	49.00
Hanse	39.90	54.00
Howard the Duck	35.00	49.00
Ikari Warrier	32.00	44.90
Konamis Golf	32.00	
Koronis Rift	35.00	
Leaderboard	35.00	47.00
Legend of Kage	24.90	39.90
Marble Madness	34.90	
Multiplan		199.00
Nexus		44.90
Protennis	39.90	49.00
Revolution	32.00	44.90
Rock n' Wrestle	32.00	
Sai Combat	29.90	39.90
Silent Service	35.00	47.00
Soccer 86	39.90	54.00
Space Harrier	34.90	44.90
Starglider	44.90	55.00
Tobruk	34.90	44.90
Tomahawk	32.00	49.00
Top Gun	32.00	44.90
Trivial Pursuit	39.90	49.00
Werner	39.90	49.00
Xevious	34.90	44.90

SCHNEIDER J O Y C E	Cass.	Disk.
Annals of Rome		59.00
Batman		44.90
Bounder		49.00
Brian Cloughs Football F		49.00
Colossus Chess		49.00
DBase II		199.00
Fairlight		49.00
Finanz Buchhaltung		194.00
Microsoft Basic		199.00
Monsters of Murdac		55.00
Multiplan		199.00
Quiwi		59.00
Strike Force Harrier		59.00
Tau Ceti		59.00
The Pawn		75.00
Tomahawk		59.00
Trivial Pursuit		59.00

Spectrum 48/128K	Cass.	Disk.
Acro Jet	29.90	
Aliens	37.00	
Antiriad	34.90	
Art Studio	49.00	
Camelot Warriors	32.00	
City Cobra	34.90	
Colossus 4.0	39.90	
Donky Kong	29.90	
Explorer	32.00	
Firelord	29.90	
Footballer of the Year	34.90	
Future Knight	29.90	
Gauntlet	32.00	
Hacker II	39.90	
Hypaball	34.90	
Infiltrator	32.00	
Jack the Nipper	32.00	
Konamis Golf	29.90	
Marble Madness	32.00	
Miami Vice	29.90	
Rebell Planet	34.90	
Revolution	32.00	
Sai Combat	29.90	
Samantha Fox Strip Poker	34.90	
Silent Service	32.00	
Space Harrier	29.90	
Street Hawk	34.90	
Supersoccer	32.00	
Tarzan	29.90	
Terra Cresta	25.00	
Winter Games	35.00	

ATARI 800	Cass.	Disk.
Acro Jet	35.00	47.00
Airline	39.90	49.00
Alternate Reality		47.00
Boulder Dash Constr. Kit	35.00	44.90
Colossus Chess 3.0	39.90	49.00
Crusade in Europe	39.90	49.00
Ghostbusters	39.90	
Hardball	35.00	44.90
International Karate	37.00	49.00
Kaiser		69.00
Koronis Rift		54.00
Last of the V8	14.95	
Leaderboard	35.00	42.00
Mercenary	35.00	47.00
Nato Commander	39.90	49.00
Ninja	14.95	
Pitstop II	35.00	
Polar Pierre	35.00	44.90
Quiwi		49.00
Rebell Planet		49.00
Silent Service	35.00	47.00
Silicon Dreams	39.90	44.90
Sky Runner	35.00	44.90
Solofight II	35.00	47.00
Strip Poker	39.90	
Summer Games I	47.00	
Super Huey	35.00	47.00
The Halley Project		49.00
Tigers in the Snow		49.00
Tomahawk	35.00	47.00
Trailblazer		42.00
Ultima III		59.00
Ultima IV		59.00
Vietnam		47.00

Umgehend kostenlose Preisliste anfordern.







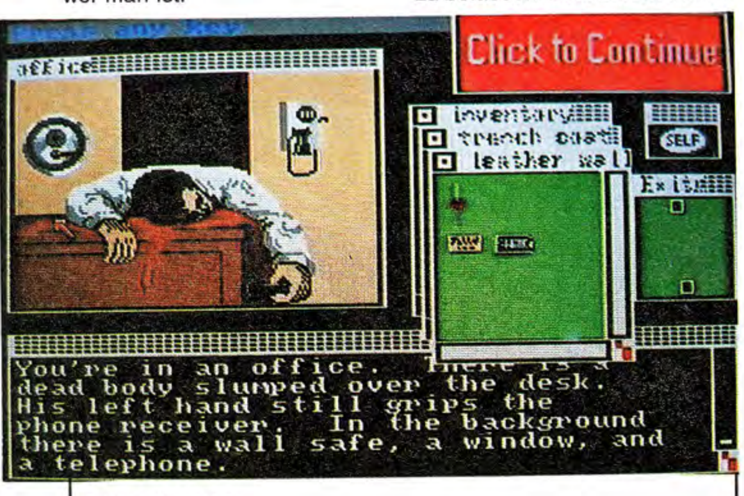
Katalog mit unzähligen Spielbeschreibungen anfordern gegen 2,– DM in Briefmarken.

Sehenswert!

Top Hit

Programm: Déjá Vu, **System:** Amiga (512k), Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

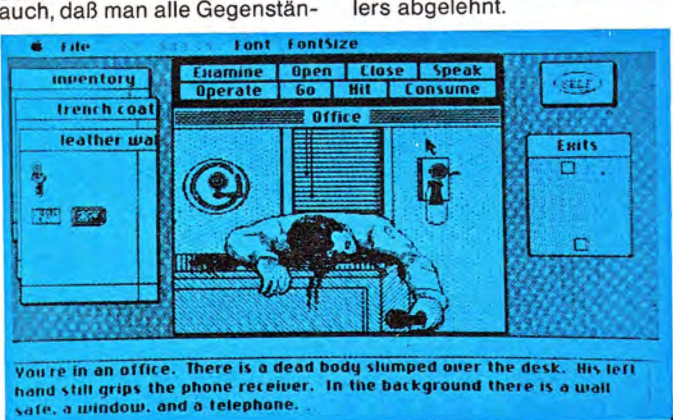
„Irgendwie schon mal dagewesen" ist die sinngemäße Übersetzung des neuen **MINDSCAPE**-Adventures **DEJA VU**. Und tatsächlich, das Thema ist altbekannt: Man wacht ohne Gedächtnis auf und muß herausfinden, was geschehen ist und wer man ist.



Amiga-Version

Nun aber etwas genauer: Man kommt in einer Toilette zu sich und sieht einen Trenchcoat sowie eine Rolle Toilettenpapier. Man stellt einen Einstich am eigenen Arm fest. Nachdem man das Bild genau studiert hat, nimmt man den Trenchcoat und die darunter zum Vorschein kommende 38er Magnum Special (die Handlung spielt im Chicago der 50er Jahre, und da kann man ein Schießeisen immer gut gebrauchen). Im Trenchcoat selbst befinden sich allerlei nützliche Dinge; im weiteren Spielverlauf wird man feststellen, daß es nicht die eigenen sind. Bemerkenswert ist auch, daß man alle Gegenstände, die man im Verlauf des Spiels findet, im Mantel deponieren kann, ohne daß sein Fassungsvermögen irgendwann erschöpft wäre.

Aber weiter: Als echter Adventure-Freak untersucht man natürlich auch das Toilettenpapier, was aber nichts einbringt. Witzig hierbei: Beim Versuch, sie mitzunehmen, appelliert der Computer an den Spieler, sie zum Wohle der Mitmenschen an ihrem vorbestimmten Platz zu belassen. Jetzt öffnen wir die Tür und schreiten in einen neuen Raum, dessen einzig interessantes Interieur ein Spiegel zu sein scheint. Bei der sofort vorgenommenen Untersuchung entdeckt man ein Gesicht, das man trotz angestrengter Versuche, sich zu erinnern, nicht als das eigene identifizieren kann. Als nächstes gelangen wir in die Nachbartoilette, wo sich jedoch nichts von Bedeutung entdekken läßt. In der Bar aber findet man einen Drink, doch der Versuch, ihn „herunterzukippen", wird vom Computer mit dem Hinweis auf die schlechte körperliche Verfassung des Spielers abgelehnt.



Apple Macintosh-Version

Natürlich lauern in dem Programm auch viele Gefahren auf uns: Man kann in den Abwasserkanälen versinken oder von Alligatoren angegriffen werden, ein Schläger und ein Mörder wollen einem ans Leder, eine Bekannte hat eine „nette" Überraschung, die Polizei lädt freundlich zu einem Rendezvous im Knast ein, oder man fällt ohne Vorwarnung in eine Baugrube. Man tut also gut daran, den Spielstand öfter mal abzuspeichern.

Die Bedienung des Programms erweist sich als überaus benutzerfreundlich: DEJA VU unterscheidet sich deutlich von herkömmlichen Text-/Grafikadventures. So umfaßt der gesamte Sprachschatz nur acht Befehle. Diese wählt man einfach per Maus aus. Notwendige Objekte werden dann im Grafikwindow angeklickt. Um beispielsweise eine Tür aufzuschließen, klickt man nacheinander den (hoffentlich) passenden Schlüssel, den Befehl „Operate" (= anwenden, ausführen) und die Tür an. Oft muß der Befehl noch nicht einmal extra ausgewählt werden; klickt man im Bild eine geschlossene Tür an, so interpretiert der Computer das Kommando als „Öffne Tür". Klickt man die geöffnete Tür an, dann erkennt der Rechner die Anweisung jetzt als „Gehe durch die Tür". Dieses Spiel ist ein hervorragendes Beispiel für die Anwendung von Windowtechnik. Die Windows, die für Grafik, Befehle, Texte usw. vorgesehen sind, lassen sich ganz nach Belieben auf dem Bildschirm plazieren und größtenteils auch in den Abmessungen variieren.



DEJA VU ist unserer Meinung nach ein herausragendes Adventure. Neben der bereits angesprochenen Bedienungsfreundlichkeit besticht das Programm vor allem durch seine hervorragende Grafik und seine sehr dichte Atmosphäre. Kann nur empfohlen werden!

PW/BS/bez

Grafik	10
Story	10
Atmosphäre	11
Vokabular	(Maussteuerung)
Preis/Leistung	10

Der Bombenalarm

Programm: Operation Thunderstorm, **System:** C-16/+4, **Preis:** Kass./Disk. 29.95 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Lindenschmidt, Löhne.

Vorbei sind die Zeiten Rambos. Textabenteuer warten mit weitaus schwierigeren Problemen auf. So zum Beispiel **OPERATION THUNDERSTORM** vom deutschen Hersteller **LINDENSCHMIDT**. Hier geht es um Bomben, die der Kaufhausdetektiv Jim Alton finden und entschärfen muß.

Die Bomben aufzuspüren, ist noch relativ einfach. Um sie aber zu entschärfen, braucht es schon einige Zeit. Witzig sind teilweise die Kommentare des Programms. Als ich beispielsweise bei meiner Bombensuche pingelig die Damenabteilung des Kaufhauses untersuchte, wurde ich vom Computer gefragt: „Soll ich hier Unheil verhindern oder in Reizwäsche herumwühlen?" In acht nehmen sollte man sich vor Hebeln und Schaltern, wenn auch das Herumexperimentieren mit diesen Dingern natürlich immer reizvoll ist.

Nach einiger Zeit des Spielens entdeckt man ein paar negative Punkte an diesem Adventure. So zum Beispiel ist es völlig in Basic geschrieben und braucht daher einige Zeit für die Antworten. Auch ist der Befehlssatz etwas dürftig; weiterhin hätte dem Spiel sicherlich auch ein deutscher Zeichensatz gutgetan. Positiv ist demgegenüber, daß OPERATION THUNDERSTORM vollkommen in Deutsch gehalten ist. Ebenfalls angenehm ist, daß Spielstände jederzeit abgespeichert bzw. eingeladen werden können. Alles in allem gibt es sicher noch einige Dinge, die an diesem Programm verbessert werden könnten. Dennoch kann ich es den C-16/+4-Usern empfehlen, zumal der Preis meiner Ansicht nach in Ordnung geht.

Magnus B. Buschatz/bez

Grafik	keine
Story	6
Vokabular	5
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Die wenigen Schwachpunkte ausgemerzt

Programm: Destiny Knight (Bard's Tale II), **System:** C-64/ Apple, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, USA

Wer war nicht im letzten Jahr vom 'Deluxe'-Rollenspiel 'Bard's Tale' begeistert? Ich denke, daß zumindest alle Freunde der herkömmlichen Fantasiespiele wie 'Das Schwarze Auge' oder 'Dungeons and Dragons' in Verzückung gerieten, wurde doch hiermit die Möglichkeit geboten, in dieser Form absolutes Neuland mit Hilfe des Computers zu betreten!

Der böse Fluch der in 'Bard's Tale I' über Skara Brae – dem Handlungsort lag, wurde mit dem Tode Mangars des Hexenmeisters ausgelöscht. Ruhe und Frieden herrschten nun in dem kleinen Abenteuerdorf.

Leider gab es diese wünschenswerten Zustände nicht überall im Lande, und so konnte es nur eine Frage der Zeit sein, bis jemand die Dienste der so erfolgreichen Abenteuerer erneut in Anspruch nehmen mußte. Das ist der Ausgangspunkt zu **BARD'S TALE II** dem neuen Hit aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS**!

Zum Hintergrund: Der Zauberer Saradon unterrichtete unsere Recken vom Diebstahl des 'Destiny Wand' – dem Schicksalszauberstab. Der magische Stab war seit langer, langer Zeit in einem heiligen Berg verborgen, und nur durch ihn konnte der Frieden im Lande aufrecht erhalten werden. Dieser 'Destiny Wand' wurde nun von Lagoth Zanta einem mächtigen 'Archmage' (Titel der stärksten Zaubererstufe), welcher sich auf die Seite des Bösen begeben hatte, aus seiner vorbestimmten Umgebung gerissen. Um Verfolgern die Suche unmöglich zu machen, zerbrach er das heilige Relikt in sieben Teile und verbarg diese an völlig verschiedenen Stellen. Aber selbst das Verstecken reichte ihm nicht aus – er verfluchte jede dieser Stellen, um die Aussichtslosigkeit der Entdeckung derselben zu garantieren. Den Gerüchten nach, befinden sie sich nun alle in sogenannten 'Snares of Death', das heißt, in Verliesen, in denen man auf Leben und Tod schwierige Rätsel und Puzzles bei vorgegebener Zeitspanne lösen muß, um wieder heil 'rauszukommen!

Saradon ist sich der Brisanz eines solchen Unternehmens bewußt – setzt jedoch sein ganzes Vertrauen in die Helden die auch schon Skara Brae von Mangar, dem grausamen Magier, befreien konnten.

Tja, das erscheint hier nun wirklich ein harter Brocken zu sein und wird wohl zu Beginn manchem Spieler Kopfschmerzen bereiten! Dennoch – BARD'S TALE II ermöglicht es tatsächlich, alle Charaktere des ersten Spiels erneut in den Kampf zu schikken, sodaß man gegen die unheilvollen Taten Lagoth Zantas und seiner Söldner einigermaßen gewappnet ist. Eine besonders hervorzuhebende Idee ist in diesem Zusammenhang die Möglichkeit, auch Besitzern des Rollenspiels ULTIMA III einzuräumen, ihre Lieblingsabenteurer der Spieler-Diskette des selben Programms auf die Bard's Tale II – Diskette zu übertragen! Dies ist meiner Meinung nach ein Musterbeispiel für Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Softwarehäusern.

Sollte jemand das Spiel auch ganz von vorne beginnen wollen – ohne Zuhilfenahme fertiger Charaktere, so muß er natürlich erst mal klein anfangen und sich die nötigen Sporen verdienen. Die Programmierer haben auch für all jene in der Stadt 'Tangramayne' eine 'Startmission' in einem etwas harmloseren Dungeon eingebaut. Hier gilt es eine holde Jungfrau aus dem Verlies zu befreien, welche von bösartigen Kreaturen verschleppt worden ist. Wird dieses Problem bewältigt, winken reichlich 'Erfahrungspunkte'. Danach ist ein Besuch bei der Review-Board angezeigt, um in der Rangfolge aufzusteigen. Wie man sieht, hat sich am Spielprinzip in 'Destiny-Knight' nichts wesentliches geändert. Was dennoch anders gemacht wurde als bei BARD's TALE I, möchte ich nun kurz vorstellen: Bestand Abenteuer eins lediglich aus einer Stadt 'Skara Brae' und insgesamt 15 Verliesebenen, so wird in 'Bard's Tale II' auch zusätzlich die freie Landschaft – 'Wilderness' genannt, mit einbezogen. Diese Wildnis ist das eigentliche Land, in welchem insgesamt sechs verschiedene Städte eingegliedert sind.

Zusätzlich gibt es in dieser Landschaft auch noch außer Bäumen und Wiesen, Crypten und Tempel mit insgesamt 25 Verliesen zu erforschen. Ein Besuch beim geheimnisvollen 'Sage' gibt u.U. Aufschluß zu magischen Gegenständen. Versteinerte Gestalten wollen mit einem Zauberwort wieder zum Leben erweckt werden, und und, und ...

Dies sind schon beeindruckende Daten, welche deutlich machen, daß 'Bard's Tale II – Destiny Knight' erheblich umfangreicher als der Vorgänger ist.

In den Städten hat sich auch einiges geändert: Es gibt an interessanten Neuerungen zum Beispiel Banken, wo man sein Gold deponieren kann, um es später nach eintippen der Kontonummer wieder abzuheben. Völlig fremdartig anmutende Häuser entpuppen sich als Spielcasinos, in denen man das hart erkämpfte Geld in Form einer 'Blackjack'-Runde (17 + 4 Kartenspiel) aufbessern oder verlieren kann. Gaststätten, Tempel, Waffenhändler, Reviewboard und Energie-Emporium sind natürlich auch wieder mit von der Partie. (Diesmal jedoch in jeder der sechs Städte vertreten). Besucht man den Waffenhändler, so fällt auf, daß es diesmal neben den gewohnten Ausrüstungsgegenständen auch Distanzwaffen wie Pfeil und Bogen oder Speer gibt. Die Erklärung dazu wird einem spätestens im nächsten Kampf gegeben.

Im Gegensatz zum ersten Spiel hat man nun auch noch die Möglichkeit, den Faktor 'Entfernung' im Duell mit chaotischen Kreaturen zu berücksichtigen. Das heißt, in der Kampfrunde wird jedesmal die Distanz der herannahenden Gegner angezeigt. Damit ist klar, daß man auf mehrere Meter nichts mit einem Knüppel oder Schwert anfangen kann. Bei diesen Gelegenheiten greift man besser zu den bereits erwähnten Distanzwaffen, oder befiehlt der Party 'advance' um näher an die 'Bösewichter' heranzukommen.

Auch neu ist die Möglichkeit, von Anfang an gleich sieben Abenteurer einzuplanen oder wahlweise eine Stelle für ein evtl. später zur Gruppe stoßendes Wesen offen zu lassen. (Tip: Mit zwei Barden hat man es u.U. leichter im Spiel) Die Magiekundigen unter den Abenteuerern haben jetzt auch die Möglichkeit, besondere Sprüche des 'Archmage' zu erlernen und im Spielverlauf anzuwenden. Insgesamt stehen 79 Sprüche bei 'Destiny-Knight' zur Verfügung, wobei einige neue 'Spells' hinzugefügt wurden.

Auch die Anzahl der verschiedenen Monster ist erhöht worden: Zirka 100 neue und bekannte Unholde machen die gestellte Aufgabe schwer. Der Spielablauf ist der gleiche wie bei 'Bard's Tale I' geblieben – nur ist er wesentlich verfeinert worden. Die 'Tombs' (die echten Dungeons) lassen selbst alten Rollenspielhasen wohl öfter einen Schauer über den Rücken laufen – stellen sie einen doch mit ihren dämonischen Bewohnern oft vor scheinbar unüberwindbare Hindernisse. Schriftzügen an Höhlenwänden sollte man besondere Bedeutung beimessen, da sie in erster Linie wertvolle Hinweise vermitteln können.

Top Hit

Nun zur Bewertung: **Die Grafik** bei 'Destiny Knight' ist im direkten Vergleich zum Vorgänger um bestimmt 50% verbessert worden. Animierte Monsterdarstellungen sorgen für eine anregende Atmosphäre. Ein neuer Bildschirmaufbau sorgt für mehr Übersicht. Hier ist wirklich viel am Detail gearbeitet worden.

Die Story ist überzeugend und treffend um das Spielgeschehen aufgebaut – wie in einem Fantasyroman erlebt man Abenteuer und läßt sich gern in den Bann des Geschehens ziehen. Langeweile ist bei diesem Spiel ein Fremdwort.

Das Vokabular ist wie gehabt durch Tastaturkommandos ersetzt worden und in dieser Form als fast ideal zu bezeichnen. Zeitraubendes Eintippen von Befehlen bleibt einem erspart! Jede Handlung kann mit den vorgegebenen Kommandos problemlos bewältigt werden.

Der Sound ist ebenfalls deutlich aufgebessert worden. Wurden bei 'Bard's Tale I' nur einige 'Piepstöne' geboten, so kann man sich bei 'Destiny Knight' von anspruchsvolleren Klängen überraschen lassen.

Die Atmosphäre während des gesamten Spiels ist ausgezeichnet und in Zusammenarbeit mit den schon erwähnten Verbesserungen eigentlich optimal. Nicht zuletzt das inzwischen integrierte Schnelladesystem bietet bei allen Diskettenzugriffen den erwünschten Komfort.

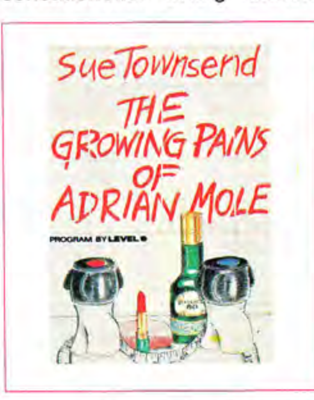
Fazit: 'Destiny Knight' hat die wenigen Schwachpunkte des Vorgängers noch ausgemerzt und bietet Spielgenuß im Überfluß. Wer sich bisher noch nicht mit Rollenspielen befaßt hat, kann mit diesem Programm einen hervorragenden Einstieg in diese Fantasiewelt erleben. Ein dickes Lob an 'Electronic Arts' für ein hervorragendes Programm! *Uwe Winkelkötter*

Grafik	**10**
Story	**12**
Vokabular: Tastaturkommandos	
Sound	**9**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**9**

Neues aus den Tagebüchern!

Programm: The growing Pains of Adrian Mole, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, Atari, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Level 9/Mosaic/Virgin, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England.

„Willkommen zum zweiten Computer-Spiel, das die Inhalte meiner Tagebücher der Öffentlichkeit preisgibt. Leider gibt es heute keine Form von Privatheit mehr. Das ist der Preis für den Ruhm, nehme ich an!" Dies ist die Einleitung zu einem etwas anderen Adventure, die von **ADRIAN MOLE** selbst „unterzeichnet" wurde. Wer kennt Adrian Mole? Ich nehme an, in unseren Gefilden haben nur wenige die köstlichen, unterhaltsamen Romane (in Tagebuch-Form) gelesen, die einen etwas geistig umherirrenden, nach Persönlichkeitsfindung und Anerkennung strebenden Teenager fast bis ins Detail zeichnen. **Sue Townsend** ist die Autorin, die bislang (leider nur in Englisch zu erhalten!) die „Secret Diary of Adrian Mole" und „The growing Pains of Adrian Mole" in Szene setzte, die in England zu einem fast sensationellen Erfolg führten.



Dies liegt meines Erachtens daran, daß Sue Townsend eine Meisterin im Beobachten von Jugendlichen ist. Man fühlt sich beim Schmökern der Tagebücher so richtig in die eigene Jugendzeit versetzt. Die Erzählkunst von Sue macht dann die „Sache" perfekt!

Neben den mit Beifall bedachten Büchern wurde auch eine TV-Serie produziert, die Begeisterungsstürme auslöste. Nun, auch ich zähle zu den Adrian Mole/Sue Townsend-Fans, so daß ich mich sofort nach Erhalt der Computer-Version von **THE GROWING PAINS OF ADRIAN MOLE** an den Rechner (Spectrum) setzte, um meine Erlebnisse mit Adrian computerisiert wiederzuerleben. Das Programm wurde – wie schon der erste Teil – von **LEVEL 9** programmiert, von **MOSAIC** produziert und wird von **VIRGIN GAMES** in England vertrieben.

Ähnlich dem ersten Teil muß auch hier der Spieler den flippigen, amüsanten Adrian durch das Adventure führen. Dabei werden neben dem Text eine Reihe von Fragen gestellt, die man immer auf dreierlei Weise beantworten kann. Dieser „Multiple Choice Test" wird ganz einfach durch die Tasten „1", „2" und „3" durchgeführt. Falls man eine Liste der weiteren Befehle abfragen möchte (Save, Load, Restart usw.), so drückt man die „4". „Capshift" oder „Symbol Shift" lassen den Text scrollen bzw. stillstehen.

Zum „Sinn des Lebens" von und mit Adrian Mole: Es kommt darauf an, daß Sie als Spieler unseren Adrian so handeln lassen, daß dieser zu „großer Popularität" kommt. Das ist übrigens nicht ganz so einfach, wenn man die Romane nicht kennt. Derjenige, der über den „Tagesablauf" von Adrian informiert ist, kommt leichter ans Ziel. Gleich zu Beginn ein Beispiel. Tatsache: Bert und Queenie werden morgen heiraten. Reaktion: 1. Ich werde ein Geschenk kaufen. 2. Es ist es nicht wert, Geld auszugeben und 3. Meine Mutter sagt, es ist widerwärtig, in diesem Alter noch zu heiraten. So, jetzt sind wir an einem Punkt angelangt, wo der „uninformierte Laie" schon arg ins Trudeln gerät. Er kennt weder Bert („Sozialfall", raucht zu viel, ist 90 Jahre alt) noch Queenie (80 Jahre alt, kommt aus Altersheim, fühlt sich nach dem Schminken mit Rouge erst richtig wohl). Weiterhin kennt man auch nicht die Mutter, geschweige denn Adrian selbst. Wahrscheinlich brauchen Adventure-Fans, die das Knifflige mögen, hier einige Stunden des Kennenlernens, um nicht ziellos im Adventure umherzuirren.

So geht das mit den Tatsachen und den geforderten Reaktionen weiter, bis man Adrian's Popularität ins Unermeßliche gesteigert hat. Aber vielleicht liegt gerade darin der Reiz dieses Adventures – man kann die Personen, die immer wieder vorkommen, auf Herz und Nieren prüfen, ihre Charaktere ergründen.

Hat man z.B. bei der oben genannten Situation „1" gewählt („Geschenk kaufen"), so taucht als nächstes folgendes auf. Tatsache: Ich werde zusammen mit Pandora ein Geschenk aussuchen. Reaktion: 1. Ich kaufe Vitamin-Pillen für Bert. 2. Ich besorge 20 Zigaretten für Bert und ein wenig Rouge für Queenie. 3. Eine kleine, schlanke Vase wird das Beste sein. Wer jetzt nicht „2" wählt, ist selbst schuld – oder aber er kennt die „Verhältnisse" immer noch nicht (kein Vorwurf!!!).

Zusammengefaßt läßt sich sagen, daß THE GROWING PAINS OF ADRIAN MOLE einen Heiden-Spaß gemacht haben. Die Grafiken, die eingeblendet werden, sind nicht übel. Die Textinformation dagegen überwältigte mich. Nach dem ersten Teil der „Mole'schen Geschichte" versprach man, beim zweiten Auftreten des Teenagers mehr „Action", was heißen sollte: Adrian greift selbst ins Spielgeschehen ein. Dies ist leider nicht ganz realisiert worden. Auch fehlt nunmehr die Möglichkeit, sich Steckbriefe über die Personen zu besorgen (Spectrum). Vielleicht ist dies bei der (bei Redaktionsschluß noch nicht vorliegenden) C-64-Fassung anders? Aber: Es ist schon ein „Stoff, aus dem die Träume sind". Mal sehen, wieviele Mole-Freunde wir im deutschsprachigen Raum bald haben werden!

Manfred Kleimann



Grafik	8
Vokabular	entfällt
Story	11
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Und was sagt die Martina dazu?

Auch ich darf mich zu den Adrian Mole-Fans zählen, weshalb mir die Verhaltensweisen des heranwachsenden Jungen auch recht gut bekannt sind. Generell kann man sagen, daß man sich auch in andere Adventures erst hereinfinden muß, so daß dies für geübte Adventure-Freunde, die das Buch nicht besitzen, kein Problem sein dürfte. (Immer eine ein bißchen verrückte Lösung wählen und daran denken, daß sich Adrian gern als Intelektueller sieht) Alle anderen haben aber zumindest die Möglichkeit, das Buch zu lesen und so an entsprechende Informationen zu kommen. (Das Buch ist in leicht verständlichem Englisch geschrieben). Etwas schade ist es, daß man Adrian nicht direkt mit Worten steuern kann. Trotzdem ist das Adventure ein amüsantes Vergnügen, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

Wer

Programm: M'enfin, **System:** Schneider: **Preis:** ca. 36 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich.

Die „Wer-war-der-Täter-Adventures" greifen um sich. Ein zu dieser Gattung zählendes Spiel, **M'ENFIN,** stellte jetzt auch das französische Softwarehaus **UBI SOFT** vor. Die Steuerung erfolgt dabei in altbekannter Icon-Manier.

Auf jeden Fall ist es erforderlich, die Anleitung zu diesem Game, dessen deutsche Übersetzung Ende Februar abgeschlossen sein sollte, genau zu studieren. Sie steuern Gaston Lagaffe, dessen aufsehenerregende Erfindung, das „Gaffophone" von einer noch unbekannten Person zerstört worden ist. Sie kämpfen gegen einen Vertreter des Gesetzes, den Agenten Longtarin, der versucht, den Fall vor Ihnen zu lösen. Hier muß erwähnt werden, daß es auch die Möglichkeit gibt, M'ENFIN zu zweit zu spielen. Dabei wird Longtarin vom zweiten Spieler gesteuert.

Laufen Sie also im gesamten Haus herum, suchen Sie die Waffen, untersuchen Sie die Räume, und lernen Sie die Personen kennen.

Da gibt es z.B. Sonja und Jeanne, Jules, ein Herr Boulier und noch einige andere zwielichtige Personen, die sich am Gaffo-

• Schauplatz Miami

Programm: Murder off Miami, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** CRL, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop.

Hobbydetektive aufgepaßt! Nach dem Murder on the Mississippi gibt es jetzt auch den **MURDER OFF MIAMI** . Allerdings hat dieses **CRL**-Adventure wenig mit dem vorgenannten gemein. Zwar spielt sich fast alles wieder auf einem Schiff ab, dies aber regelrecht „Adventure-mäßig", so daß man sich schon überlegen muß, welche Worte das gequillte Game auch schluckt.
Während des Einladens der Kassette machte ich mich schon mal mit den Gegebenheiten vertraut. Gleich zur Kassette gibt's nämlichen einen Plan des Passagier-Decks, in dem die Lage der Kabinen, wer sie bewohnt und der Hinweis eingezeichnet ist, aus welchem Bullauge der Körper ins Wasser geworfen wurde. Spätestens in diesem Moment ist eine Selbstmordtheorie nicht mehr haltbar. Nach dem Laden befindet man sich sofort „mittendrin", kein Sound, keine Einleitung, kein nichts. Nun ja, dann sitzt man (sprich Kettering) vor seinem Schreibtisch in seinem Büro. Kettering ist der Spitzendetektiv, den Sie zur erfolgreichen Lösung führen sollen. Nachdem man sich auf dem Schreibtisch etwas umgesehen hat, wird man unversehens in seinem Büroschlaf gestört. Ein Mitarbeiter der Polizeistation in der ich arbeite, händigt mir ein Memorandum und einen Funkspruch aus. In dem Memorandum steht, daß Bolitho Blane mit seiner Yacht um 7 Uhr abends ausgelaufen war. Eindreiviertel Stunden später ging der Funkspruch ein, der besagt, daß eben jener Bolitho (übrigens ein schwerreicher Mann) Selbstmord begangen hätte. Abgeschickt wurde der Funkspruch von Rocksavage, einem der Passagiere.

Na dann, frisch ans Werk, ich stehe auf, nehme Vergrößerungsglas und meinen Mantel und verlasse mein Büro. Ein Wagen der mich in den Hafen bringen soll wartet bereits. Bei dieser Gelegenheit sehe ich nach, was ich alles bei mir trage. So habe ich ein Päckchen Zigaretten, ein Feuerzeug, das Memo, den Funkspruch, meine ID-Card und natürlich Vergrößerungsglas und Mantel (fehlt nur noch die Sherlock-Holmes-Mütze).
Im Hafen treffe ich meine Mitarbeiter, Neame, einen Fotographen, Jacket und einen weiteren Mitarbeiter, die auf meinen Gruß mit einem freundlichen „Hello" reagieren. Und schon ist es so weit. Kaum, daß ich jemanden etwas fragen konnte, kam Kapitän Derringham mit Carlton Rocksavage im Schlepptau vorbei und geleitete uns an Bord in die Kapitänskajüte. Dort befindet sich ein Schlüsselbund, den ich an mich nehme, und jetzt versuche ich, die anwesenden Personen etwas genauer auszufragen. Allerdings erhalte ich jeweils nur zur Antwort, daß ich doch bitte morgen fragen möchte. Die Leut' sind müde.
Trotz mehrerer Versuche gelingt es mir nicht, von irgendeinem auch nur ein Sterbenswörtchen über das, was vorgefallen war, zu erfahren. Also beschließe ich, mich auf dem Passagierdeck etwas genauer umzusehen. Schließlich habe ich ja meinen Plan, der mir zeigt, wer sich wo einquartiert hat. Nachdem ich unten angekommen war, entpuppten sich alle Türen als verschlossen. Nun setzt eine recht langwierige Prozedur ein, die ich an jeder Tür zu wiederholen hatte: „unlock door", „open door", „enter room", und schon war ich drin. Wieder erwartete mich eine Pleite, denn soviel ich auch suchte und untersuchte, in den Räumen befand sich nichts! Tische und Stühle waren sauber und leer, in den Betten lag auch nichts. Allerdings traf ich dann doch einige der Passagiere an, so z.B. Inosuke Hayashi sowie Mr. und Mrs. Jocelyn. Auch hier wurde ich gebeten, mit meiner Befragung doch bis morgen zu warten. Was macht ein Detektiv ohne Informationen? Der berühmtberüchtigte Adventure-„Hänger" setzt ein. Und das Programm gab mir zu verstehen, daß der erste Tag meiner Ermittlungen abgeschlossen sei. Um den zweiten Tag beginnen zu können, muß man den Spielstand auf Kassette, Diskette oder im RAM abspeichern. Da ich den Test an einem Commodore 128 mit Datasette vorgenommen habe, versuchte ich nun zunächst auf Kassette, dann ins RAM abzuspeichern. Leider mißlang beides, so daß ich nach dem Laden des „zweiten Tages" abbrechen mußte.
Insgesamt machte das Spiel aber einen sehr guten „runden" Eindruck. Die Grafiken waren sehr gut und zum Teil sehr detailliert dargestellt, natürlich perspektivisch. Sie erscheinen nicht zu jedem Raum, doch ist



der überwiegende Teil bebildert. Obwohl das Adventure gequillt ist, versteht der Parser ziemlich viel. An einigen Stellen ist allerding eine ganz bestimmte Wortwahl nötig, so z.B. das Betreten der Kabinen mit „enter". Wenn man einmal nicht weiter weiß, kann man um Hilfe bitten. Ob diese Information allerdings viel nützt, ist fraglich. So wurde in der HELP-Information für den ersten Tag herausgestellt, daß man sich an den Tip von Neame halten , und die Personen über das, was passiert ist, ausfragen sollte (Die ließen sich bloß nicht!). Ganz nebenbei kann man sich auch ein wenig mit seinem Computer unterhalten. Gibt dieser an, daß man dies oder jenes nicht tun kann, antwortet er auf die Frage „why not?": „Don't ask me, I'm just your humble homecomputer!!!" Bei diversen Zornesausbrüchen ruft er mit „Scandellous!!!" und „Shriek!!!" zur Ordnung. Lediglich auf ein scharfes „Nein!" antwortet er zustimmend „of course not".
Natürlich fehlt auch eine QUIT-Funktion nicht sowie die Möglichkeit, jederzeit den SCORE abzurufen, den Fortgang des Spiels für 5 Minuten Zeit im Spiel zu unterbrechen (WAIT) oder sich die Zeit ausgeben zu lassen (TIME). Die Grafiken können auch ausgeschaltet, bzw nur gelegentlich aufgerufen werden. Das Ganze wird nur durch zwei Wermutstropfen getrübt: zunächst die Schwierigkeiten mit dem Speichern (muß wohl an mir liegen) und das gänzliche Fehlen von Sound. So'n bißchen was während des Ladens oder zu Beginn des Spiels hätte's schon sein dürfen. Trotzdem lohnt sich meiner Ansicht nach die Anschaffung. Fazit: Für den Preis o.k.!

Martina Strack

Grafik	9
Story	7
Vokabular	8
Atmosphäre	8
Preis Leistung	8

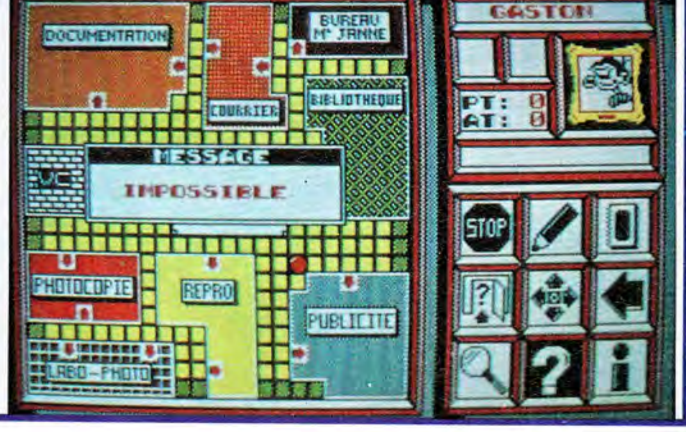
war's?

phone vergriffen haben könnten.
Die Grafik des Spiels ist zum Teil ziemlich unübersichtlich, und es dauert einige Zeit, bis man sich an die verschiedenen Optionen, die man über die Icons anwählen kann, gewöhnt hat. Mir passierte es z.B., daß ich (Gaston) ganz zielstrebig in Richtung Bibliothek ging und vor der Tür gefragt wurde, ob ich eintreten möchte, oder nicht. Ich gab „O" für „Oui" (Ja) ein, und schon entstand ein Fenster im Screen, in dem ich die Bibliothek bewundern konnte. Leider mußte ich nach Verlassen des Raumes feststellen, daß es mir nicht mehr erlaubt war, mich zu bewegen.



Natürlich gelang es mir während der Testzeit nicht, den Vandalen zu entlarven. Auch der Sound, der zwar ganz flott ist, aber nicht jedermanns Sache, ging mir nach einiger Zeit auf die Nerven. Fazit: Eine kniffelige Geschichte, nur „Icon-Fans" zu empfehlen. *str*

Grafik	7
Story	7
Vokabular	(entfällt)
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	7



Nicht meisterhaft

Programm: Masters of the Universe, **System:** C-64/128, Spectrum 48K/128, BBC, **Preis:** C-64/128 und BBC ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Hier ist sie also, die Homecomputer-Umsetzung der Mattel-Spielfigurensammlung **MASTERS OF THE UNIVERSE.** Gleich beim Titel hat man sich im Hause **U.S.GOLD** etwas Besonderes einfallen lassen. Man hat nämlich dem eigentlichen Programmtitel den Zusatz *The Super Adventure* (das muß ich wohl nicht übersetzen) beigefügt. Dies ist aber auch gleichzeitig einer der absoluten Höhepunkte des Programmes, dessen C-64-Fassung ich testete.

Die Hintergrundstory ist wie folgt: Der böse Skeletor (einer muß es ja gewesen sein !) hat in seinem rast- und ruhelosen Kampf um Eternia (mit Verlaub beziehe ich mich in meinen Formulierungen ein wenig auf die Anleitung, die ein mittlerer Lacherfolg ist) eine Erdbeben-Maschine entwickelt, mit deren (laut Anleitung) „hypnotischen Strahlen" (ohne Kommentar) er zudem eine Horde von Steinfressern kontrolliert, die die hervorragende Eigenschaft haben, sich durch massives Gestein fressen zu können. Kleine Anmerkung : Haben Sie's gemerkt ? Hier überlistet sich die Story selbst. Wieso heißt wohl eine Maschine „Erdbeben-Maschine"? Antwort: Weil man mit ihr eine Horde Steinfresser kontrollieren kann (ist doch vollkommen logisch, oder etwa nicht ?)!

Aber dies nur am Rande. Da stehen wir nun also, und es bebt und bebt. Das würde uns ja nicht weiter stören, wenn wir nicht rein zufällig Adam (alias HE-MAN), der Prinz von Eternia



wären. Wir (ich sehe uns Adventurer als Kollektiv) müssen nun also unser „Schwert der Macht" ergreifen, uns in HE-MAN verwandeln und den Kampf gegen Skeletor aufnehmen. Was nun folgt, ist allernormalster Scott-Adams-Adventure-Alltag. Zugegeben, der Parser versteht auch komplexere Eingaben, wie „Examine the recess and take the sword". Auch die Systen-Kommandos erleichtern das Spielen ganz enorm. Hier wurde neben dem BOM (Back One Move)-Befehl,



der den Zustand vor dem letzten Kommando wiederherstellt, auch eine Art RAM-Disk verwirklicht; diese erlaubt es, über die Kommandos QSAVE und QLOAD einen Spielstand, den man im Spiel vorher im RAM gespeichert hat, in Null-Komma-Nichts wieder zu „laden". Aber was nützt uns das, wenn der Bild- und Textaufbau quälend langsam ist (wie bei allen Adventures dieser Machart) und die Story auch nicht im Geringsten etwas Neues bringt, außer vielleicht ein paar neuen Charakteren ?

Nun denn, so lasset uns also zur Bewertung schreiten. Die Grafik ist die gewohnte (=Dutzendware) – teilweise ist sie sogar unterdurchschnittlich! Die Story, naja, nicht sonderlich einfallsreich. Das Vokabular ist annehmbar, wenn auch nicht berauschend. Es enthält die gängigen Adventure-Begriffe. Atmosphäre – darüber kann man streiten. Mich hat die Story nicht sonderlich begeistert, so daß auch keine Atmosphäre aufkommen konnte. Wie gesagt, MASTERS OF THE UNIVERSE – *The Super Adventure* – ist schon ein richtiges Adventure, aber eins unter vielen, unter sehr vielen sogar. Dennoch gibt es zumindest ein Merkmal, das MASTERS von anderen Adventures unterscheidet: Bei MASTERS hilft von Zeit zu Zeit nur rohe Gewalt weiter. Fazit: MASTERS-Fans können sich das Programm ja mal ansehen; wer aber ein echt gutes Adventure sucht, sollte von den MASTERS die Finger lassen! *Uli*

Grafik	**6**
Story	**6**
Vokabular	**8**
Atmosphäre	**4**
Preis/Leistung	**6**

Wilder Westen

Programm: Willy the Kid, **System:** Atari ST, **Preis:** 39 DM, **Hersteller:** Kingsoft.

Schöne Grüße aus dem wilden Westen. **WILLY THE KID** ist aus dem Gefängnis entwichen und hat es ausgerechnet auf die Lohngelder abgesehen, die Sie sicher an ihren Bestimmungsort bringen sollten. In dem deutschen Adventure von **Kingsoft** schlüpfen Sie in die Rolle des Helden, der den Geldsack wieder besorgt. Zu Beginn lohnt sich ein Blick in die Anleitung, da man, nachdem man niedergeschlagen wurde, nach Norden gehen sollte, wo sich ein Planwagen befindet. Bei näherer Betrachtung findet man hier „etwas". In der Anleitung wird man dann angewiesen, „nimm Steckbrief und Schaufel" einzugeben, und siehe da, aus dem Nichts kommen diese Gegenstände in Ihren Besitz. Weiter geht's (natürlich, nachdem Sie den Steckbrief angeschaut haben) nach Osten. Man nehme den Stein, gehe zweimal nach Westen und trifft dann auf eine Schlange. Werfen Sie jetzt den Stein, und die Schlange verkriecht sich. Achtung! Hier müssen Sie graben, um einen Goldnugget zu finden. Bald darauf werden Sie sich am Ortseingang befinden. Ein weiterer Schritt nach Westen, und Sie befinden sich an einer Kreuzung. Gehen Sie zweimal nach Süden. In der Wäscherei gibts ein frisch gewaschenes Hemd, auf dem Hinweg ein Brett (mitnehmen) und auf dem Heimweg eine 10-Cent-Münze (ebenfalls mitnehmen). Wenn Sie die Kreuzung jetzt nach Norden überqueren, kommen Sie nach einiger Zeit zum Saloon. Im Saloon müssen Sie das elektrische Klavier spielen lassen. Wieder auf der Hauptstraße (Ost-West), wird Ihnen mit Sicherheit der Zeitungsjunge begegnen. Bei zwei Versuchen, dem eine Zeitung abzukaufen, erhielt ich einmal eine abschlägige Antwort, einmal konnte ich eine Zeitung erwerben, obwohl ich in beiden Fällen den Goldnugget und die 10 Cents besaß! Weiß der Kukkuck, warum dies im einen Fall zum Kauf der Zeitung reichte, im anderen aber nicht. Jedenfalls sehen Sie den Zeitungsjungen noch öfter wieder, da sich dieser ebenfalls frei in der Stadt bewegt. Gehen Sie von der Kreuzung aus weiter nach Westen und an der nächsten Kreuzung nach Süden. Dort sehen Sie einen Stall, vor dem ein Haufen Heu liegt. Schauen Sie ihn sich genau an. Hier befinden sich 3 Patronen. Selbst wenn Sie diese nehmen, es liegen immer noch drei darunter und noch drei und noch drei... Im Stall befindet sich ein gesatteltes Pferd, das Sie nur mit „steige auf das Pferd" besteigen können. Leider werden Sie, nachdem Sie wieder nach Norden gehen, gleich wegen Pferdediebstahls ins Gefängnis geworfen, und Ihre Mission muß von der Kavallerie zu Ende geführt werden. Also liegt hier noch irgendwo der Hase im Pfeffer. Wenn Sie das Pferd stehen lassen, können Sie im Norden noch einmal eine Kirche erkunden (Zigarre, Gebetbuch). Auf der Hauptstraße wird Ihnen auf jeden Fall der Halbstarke begegnen, der übrigens gar nicht wie ein „Halbstarker" aussieht, mit dessen Beseitigung Sie einige Schwierigkeiten haben dürften.



Trotzdem halte ich das gesamte Adventure lediglich für Anfänger geeignet. Bereits nach einer halben Stunde Spielzeit hatte ich meine Aufgabe zu 30% gelöst (mit PUNKTE wird der Prozentstand abgerufen). Fortgeschrittene Adventure-Freaks werden deshalb nicht allzu lange an der Lösung zu knabbern haben, zumal die „Teile" auch ziemlich gut zu finden sind. Wer allerdings mal ein Erfolgserlebnis braucht bzw. gerade beginnt, sich mit Adventures zu beschäftigen, dem sei dieses Programm empfohlen.

Die sprachlichen Möglichkeiten des Parsers sind zwar nicht überragend, man bekommt aber sehr schnell mit, was das Programm versteht und was nicht. Zur Grafik, wie auch zum gesamten Adventure ist zu sagen, daß es auf dem C 64 genauso hätte produziert werden können. Die Grafikmöglichkeiten des Atari ST werden in keiner Weise ausgenutzt. Allerdings ist dieses Spiel wohl eher als „Billig-Software" für den Atari ST zu verstehen, so daß man es als für Anfänger „genügend" einstufen kann.

Martina Strack

Grafik	**5**
Story	**8**
Vokabular	**6**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**7**

SCHÜLERSORGEN

Programm: Grange Hill, **System:** Spectrum, C-64/128, Schneider CPC, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Argus Press Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Micro-Händler, Mönchengladbach.

Der Schüler Gonch und sein Freund Hollo sind die beiden Helden des Adventures **GRANGE HILL,** das unlängst von **ARGUS PRESS SOFTWARE** veröffentlicht wurde. Ich habe mir das Game auf dem Spectrum 128 angeschaut. Bei GRANGE HILL geht es mal nicht darum, den Stein der Weisen, einen magischen Gegenstand oder ähnliches zu finden, sondern ... einen Walkman!



Dieser nämlich wurde Ihnen, kurz nachdem Sie (Gonch) ihn von Ihren Eltern geschenkt bekommen haben, in der Schule geklaut. Ihre Mutter ist stinksauer – wagen Sie sich also nicht nach Hause, bevor Sie den Rekorder wiedergefunden haben! Für Ihre Suchaktion bleibt Ihnen Zeit bis Mitternacht, danach geht nichts mehr. Gehen Sie also zielstrebig vor, untersuchen Sie die zahlreichen Räume gründlich, und sehen Sie sich vor den vielen Widerwärtigkeiten vor! GRANGE HILL kann mit Tasta-



tur und Joystick gesteuert werden; einige Standardbefehle, wie „Pick up“, „Examine“ etc., können in einem Menü aufgerufen werden. Zusätzlich kann natürlich über die Tastatur Text eingegeben werden. Wichtig ist es, sich mit den Personen, denen Sie begegnen, zu unterhalten. Fragen Sie sie aus, und versuchen Sie, auch auf diesem Wege etwas über den Verbleib Ihres Walkmans herauszufinden.

GRANGE HILL ist ein amüsantes Adventure mit teilweise recht witzigen Einfällen. Die Grafiken sind ordentlich gemacht, wobei vor allem die Animation hervorzuheben ist. Der Sound bei der 128er-Version (die 48K-Fassung befindet sich auf der Rückseite) kann sich hören lassen. Insgesamt ein Spiel, das man guten Gewissens empfehlen kann.

Bernd Zimmermann



Grafik	**8**
Story	**8**
Vokabular	**6**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**7**

Mississippi-Mörder gefaßt!

Endlich ist es soweit. Der knifflige Fall des **„MURDER ON THE MISSISSIPPI“** ist aufgeklärt worden! Sicherlich erinnern Sie sich noch an die „Kopfnuß“ in ASM Nr.9/86. Meisterdetektiv Martin Sickel aus Öhningen konnte den Mörder dingfest machen. Der Mörder ist niemand anders als ... Twylla Smallworth!

Viele Hobbydetektive hatten diese Dame bereits in Verdacht gehabt, konnten ihr jedoch, wie wir, nichts nachweisen. Meist reichten die Beweise nicht aus, um sie zu beschuldigen. Für alle, die noch immer verzweifelt über der Lösung brüten: So wird's gemacht!

Alle Zahlen entsprechen den Zimmernummern, alles in Klammern geschriebene sind Optionen, die man anwählt, oder es sind Notizen, welche man aufschreibt, um sie später jemandem zu zeigen:



– Kapitän (bitte folgen Sie mir) – 4 – vor 2 (umsehen) – 8 – 9 – 23 (erzählen Sie über Kapitän, notiere: „vertraute Juwelen an im Safe liegen“) – 15 (erzählen Sie über das Opfer, erzählen Sie über Mrs. des Plaines, umsehen, umsehen, Revolver behalten) – 20 (erzählen sie über das Opfer, umsehen, umsehen, Rosenholzkasten behalten) – 27 (zum Papierkorb gehen, umsehen, Wattebausch behalten) – 25 (umsehen, umsehen, Gaffel behalten, erzählen Sie über Miss Smallworth, bitte folgen Sie mir) – 16 öffnen lassen, – 1 öffnen lassen – vor Kabine 2 (umsehen, abgebrochenen Griff behalten) – Kapitän (Notiz von Mrs. des Plaines über Ihre Juwelen dem Kapitän zeigen, zum Safe gehen, umsehen, umsehen, Fahrschein nach Nevada behalten) – 9 (Erzählen Sie über Henry, notiere: „Stoker nicht sagen wo nächste Halt sei“) – 15 (erzählen Sie über Mrs. des Plaines, notiere: „Ihr tolles, völlig unübliches Parfum“ – 25 (erzählen Sie über Miss Smallworth, Notiz von Richter Carter über den Halt zeigen, notiere: „Halt sind die Entscheidungen des Kapitäns“) – Kapitän (Notiz zeigen von Henry, notiere: „wollte Brief für Smallworth aufgeben“) – 8 (Notiz über Brief zeigen, zum Schrank gehen, umsehen, umsehen, Brief behalten) – 3 (umsehen, alle Indizien in den Koffer legen) – speichern empfohlen! -1 (zum Bild gehen, umsehen, umsehen, Schlüssel behalten) – 16 (umsehen, Teil eines Geschosses behalten) – 25 (Erzählen Sie über Smallworth) – 20 (Erzählen Sie über Henry)- Kapitän (Erzählen Sie über Smallworth) – 20 (Erzählen Sie über sich, erzählen Sie über Henry) – 23 (Notiz von Humphreys über Parfum zeigen, notiere: Parfum, das mir Twylla geliehen hat) – 20 (Notiz von Mrs. des Plaines über Parfum zeigen, notiere: „Daisy du Pree gab ihr Parfum zurück“) – 25 (Erzählen Sie über Smallworth) – 8 (Notiz von Smallworth über Parfum zeigen, zum Schrank gehen, umsehen, umsehen, Parfum behalten, erzählen Sie über Smallworth) – 20 (Erzählen Sie über Henry, erzählen Sie über sich) – 25 (Erzählen Sie über Smallworth, notiere: „Gefühle Miss Gold. – ‚Miss Smallworth“) – 3 (umsehen). Nun folgt die Untersuchung der Indizien, welche die Beweise ergeben.

Parfum und Wattebausch (examine)
Rosenholzkasten und Schlüssel (examine)
Rosenholzkasten (examine)
Rosenholzkasten (examine)
Derringer und Geschoß (examine)
Derringer und abgebrochener Griff (examine)
Briefumschlag (examine)
Brief (examine)
Fahrkarte (examine)

Nun noch in Kabine 20 gehen und Twylla beschuldigen, dann zu Kabine 24, und Sie haben den Fall gelöst.

So einfach ist das! Und uns bleibt nun noch übrig, Michael Sickel zu beglückwünschen, der als erster die Mörderin hieb- und stichfest überführen konnte. Wer also irgendwo hängen geblieben ist, kann sich an diesem Lösungsweg orientieren.

str

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Auch diesmal gibt es eine Menge Tricks auf fünf Seiten! Einige Pläne, massig Tips und tolle Poke's, die Euch das Spielen etwas einfacher machen. Wer noch Pokes für seinen Computer kennt (egal, welches System!), der möge sie an uns schicken, denn es wird noch fleißig für die 2 500 Pokes gesammelt. Auch Eure Probleme (mit Systemangabe) könnt Ihr an den Tronic-Verlag, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege, schicken! ...und nun POWER ON, SHOOT AND WIN!!

Das Programm **DIE ERBSCHAFT** läßt vielen keine Ruhe. Deshalb gibt's jetzt massig Tips für die zukünftigen Erben. Also: Man spielt den armen „Teenie" Peter Stone, der von einem Anwalt einen Brief mit 200 Dollar bekommt, um nach Las Vegas zu reisen. Doch da man sich verschiedene Gegenstände ausgeliehen hat, die man nun zurückgeben muß, gibt es einige Schwierigkeiten...

Man nimmt die blaue Sporttasche, dann die 200 Dollar, die auf dem Teller liegen und unten links erscheinen, wenn man auf Fire drückt. Danach auf die Geldscheine gehen und wieder Fire drücken. So hat man die 200 Dollar sicher in der Tasche! Dann öffnet man die Schranktüren und nimmt folgende Gegenstände heraus:

1. Teekanne (Chinese)
2. Verlobungsring (Juwelier)
3. Bügeleisen (Lila-haarige Hexe)
4. Revolver aus der Schublade (nur dem Gangster mit dem Hut geben, da man sonst nämlich jemanden erschießt!)
5. 50 Dollar (die gibt man dem Anwalt (siehe Titelbild), indem man auf die Money-Anzeige geht und Fire drückt)
6. Füller in der Schublade (Lord von Schmalz)
7. Taschenlampe (Laborant mit Bleistift überm Ohr)
8. Trompete (Neger)

So, das hätten wir. Nun gehen wir in den Gang und drehen uns immer um. Zuerst bekommen wir von einem Wohltätigkeits-Fraggle 100 Dollar. Dann geben wir die Gegenstände an die Eigentümer zurück. Dann geht man zurück ins Zimmer (N 170, 17. Stock) und holt den Pass (P.S.), die Uhr und die Banane (Jawohl!).

Nun nichts wie raus aus dem Zimmer, denn die Zeit wird knapp. Man hat bloß Zeit bis 11.20 Uhr. Mit dem Aufzug fährt man runter und geht zum Telefon. Dort wirft man erstmal massig Geld rein (10 Dollar) und wählt dann 13920 an. Nun mit Tempo 200 (die Zeit!) zur grünen Tür, auf die schwarzen Griffe fahren und Feuer drücken, schon steht das Taxi draußen. Nun auf den Fond des „Porsches" gehen und Feuer drükken, und wenn man schnell genug war, wird man zum Flughafen kutschiert.

Nun also zum zweiten Teil, dem Flughafen. Man betritt den Flughafen, wobei man den Pass verliert. Um diesen wiederzubekommen, muß man dem Bettler am Eingang etwas Geld geben. Gibt man ihm noch ein zweitesmal Geld, wird man aufgefordert, seinem Bruder in Las Vegas einen Gruß auszurichten... Nun geht man zum Zeitungsstand, kauft sich die grüne „Man Tricot"-Zeitschrift und ißt etwas (auf „Sandwich 2 $ gehen), da man sonst verhungert. Nun muß man bei den netten Stewardessen ein Ticket beantragen (auf Kleidung, dann Fire).

Nun kommt das Wichtigste: Gehen Sie in das Bild mit dem Zollbeamten. Gehen Sie auf Ihren Pass, und drücken Sie Fire. Der Beamte prüft nun Ihren Pass. Achtung! Tun Sie diese Schritte erst ab 11:19:00, da Sie sonst das falsche Flugzeug erwischen.

Nun geht man (nicht vor

Als erstes haben wir gleich einen tollen Plan von **FIRELORD** samt guten Tips und Teleportcodes zu bieten. Also, ziehen Sie mit Sir Galaheart durch das Land und bezwingen die böse Königin. Allzu schwer wird es nun nicht sein, oder?

Um in Bild E16 den Schuß nicht zu verlieren, muß man das Haus des Keepers betreten, den Schuß zur Aufbewahrung geben, wieder hinausgehen, die Feinde durch Berühren zerstören, und nun kann man den Schuß wieder nehmen und das Bild unbehelligt passieren.

Die vier Charms müssen bei der bösen Königin gegen den „heiligen Feuerstein" eingetauscht werden, der wiederum zum Drachen gebracht werden muß. Deshalb empfiehlt es sich, die Charms beim Keeper (E16) aufzubewahren, bis man alle vier hat (wegen der Nähe zur Königin).

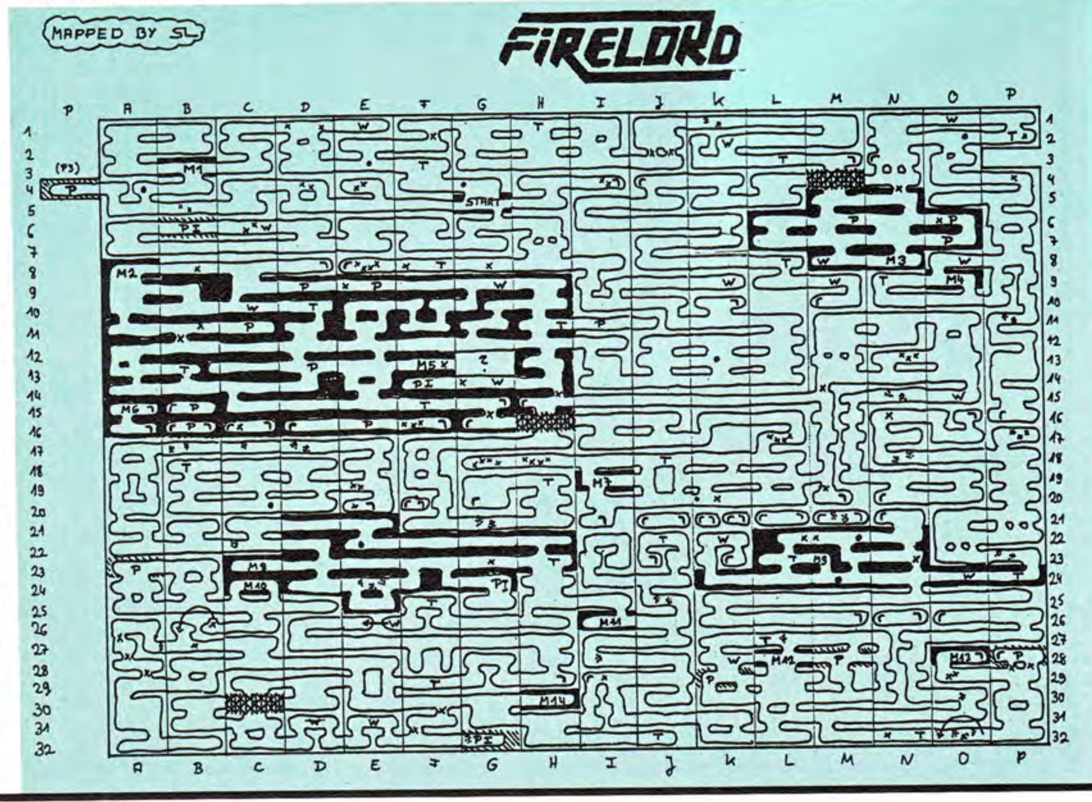
Dem Torwächter (C30) muß man zwei Objekte anbieten, was auch beim Stehlen wichtig ist.

Der Bishop (G24) ist sehr schnell, und man muß ihm zudem drei Objekte anbieten, deshalb ist es sehr beschwehrlich, ihn zu bestehlen.

Wenn die Energie knapp wird und man wenig Leben hat, am besten in unerforschtes Gebiet teleportieren, um die Energien wieder aufladen zu können.

Wenn man sich nicht auskennt, sollte man nie von einem ins andere Bild rennen, da man leicht ein Leben durch eine Flamme verliert.

Achtung: Die Prozedur, die in den vorhergehenden Tips zu Firelord unter „Handeln" beschrieben wurde, betrifft das Stehlen!



11:19:00) auf GATE 5 (kein anderes), und schon sitzt man im Flugzeug.
Oh, Sch..., warum muß ausgerechnet hier im Flugzeug ein Entführer sein? Doch kein Problem für Peter. Er zückt die Illustrierte (hoffentlich!) und gibt sie dem Entführer, der sich dann in seine Lieblingslektüre vertieft.
In Las Vegas angekommen, steht man an einer Bushaltestelle. Nun aufgepaßt! Machen Sie EINE Drehung nach rechts, und geben Sie dem Popper die Banane, da er Sie sonst verprügelt. Warten Sie nun noch ein bißchen und machen dann eine Drehung nach links (Ausgangspunkt). Hier warten Sie auf den Bus und steigen (mit Fire) ein. Wenn's der falsche war..., Pech gehabt... (Linie vier ist besser).
So nach ca. 10 Stunden haben wir's geschafft. Wir sind jetzt im Besitz der Stadtkarte des Spielparadieses, Las Vegas. Als erstes mit dem Cursor auf „Desk Center" fahren. Öffnen Sie die Tür vor Ihnen, so sehen Sie Ihren Anwalt, der Ihnen alles Gute wünscht und Ihnen sagt, daß Sie noch bis 8.00 Uhr (hab ich's nicht gesagt?) Zeit haben. Nachdem er Sie hinausbefördert hat, müssen Sie auf den gelben Türknopf im gleichen Bild drücken. In diesem finsteren Raum wird „Russisches Roulett" gespielt. Das geht so: Nehmen Sie den Revolver und immer nur eine Kugel (das ist am sichersten!). Dann müssen Sie auf den Abzug drücken und hoffen... Haben Sie ca. 200 000 Dollar, so können Sie mit dem Spielen beginnen.
Im „BC" wird deftig gestrippt. Einsätze beim Roulett oder Würfeln werden folgendermaßen gemacht: Oben links in der Ecke steht „Einsatz: $". Gehen Sie auf das „S" oder einen anderen Buchstaben, und drükken Sie Fire und bewegen den Joystick nach oben. Im „Silver Supper" wirft man am besten immer fünf Geldstücke ein. Das erhöht die Gewinnchancen! Beim Würfeln bemerken Sie weiterhin eine Ihnen bekannt vorkommende Person. Jetzt wird's pikant: Nachdem Sie Ihren Einsatz gemacht haben, gehen Sie auf seine Kleider und drücken Fire. Das erhöht ebenfalls die Gewinnchancen.
Waren Sie am Anfang mit Ihren 150 Dollar schon im „BC" und haben alles verloren (die Tussi ist teuer (Schweinkram, die Säddserin!)), dann macht das nichts. Der Typ beim Russischen Roulett ist bereit, Ihren Pass und Ihre Uhr zu kaufen. Außerdem: die Tussi im „BC" hat keine weiße Weste und kann demzufolge beim „Betreten" und sofortigem Fire-Drükken erpresst werden! Allerdings wird man danach rausgeschmissen und kriegt Lokalverbot. (Anmerkung: Versuchen Sie doch einmal den Code „EFJDN", um in den dritten Teil zu gelangen).

****

Hier Informationen zu dem Programm **DESTROYER.**
Bei dem Eingeben von bestimmten Tastaturkombinationen gelangt man zu bestimmten Stationen.
AB = Verlassen des Schiffes (Abbruch)
AP = Flak, backbord (zum Abschießen der Flugzeuge)
AS = Flak, steuerbord (wie AP)
BR = Brücke (um Stationen zu besetzen, Radar, Sonar und Schaden zu überprüfen)
DA = Ausführliche Schadensmeldung
DC = Wasserbomben (zum Zerstören von U-Booten)
GA = Deckgeschütz, Heck (zum Zerstören von Schiffen und Landkanonen, mit TR kann man das Radar benutzen)
GF = Deckgeschütz, Bug (wie GA)
NA = Navigation (durch Bewegen des Joysticks und Drücken des Feuerknopfes kann man einen Kurs eingeben mit bis zu vier Kursänderungen. Bei den Stationen BR, OB, RA oder SO kann der Kurs gestartet werden. Dazu zum Ruder gehen und Knopf drücken, ebenso wenn man das „Kurs-Programm" unterbrechen will.)

OB = Ausguck (zum Sichten von Riffen, Schiffen und Flugzeugen)
RA = Radar (wie OB)
SO = Sonar (zum Orten von U-Booten)
TP = Torpedo, backbord (zum Zerstören von Schiffen)
TS = Torpedo, steuerbord (wie TP)
Mit der Taste F7 betätigt man das Horn.

****

Der Lösungscode für **GHOSTTOWN** auf dem C-16 lautet 0-6-1-3-8. Wer aber nicht über den Stacheldraht kommt, der sollte im zweiten Raum den Schlüssel nehmen (rechts oben), im dritten Raum die Leiter nehmen und im ersten Raum das weiße Etwas aus dem Baum holen. Schließlich im zweiten Raum die Zange aus dem mittleren Dornbusch nehmen, und nun kann der Stacheldraht durchschnitten werden.

Hier sind einige Code-Nummern für **PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA** auf dem Spectrum.

Level	Code	Level	Code
B	6153	H	2551
C	7144	I	4246
D	8654	J	6256
E	5648	K	7245
F	3558	L	8755
G	1541		

LEGENDE: -1-

: Flammen oder Eisflammen (Eisflammen/Gitter sind durch „kopfstoß" von unten zu aktivieren (öffnen))
: Hier kann ein Gegenstand bzw. „Schuss" gefunden werden
: Teleportation
T : Teleportationsmöglichkeit bei einem Herbalisten
M : Magischer Ort ; P: Wohnort von wichtigen Personen
W : Bauer mit Standortinformation
: Feinde, die den „Schuss" klauen
: Ort eines Torwächters
PI : Person mit wichtiger Information (wo je ein Charm gefunden werden kann)

MAGISCHE ORTE:

	Koordinaten	Symbole		Koordinaten	Symbole
M1:	B3		M8:	C23	
M2:	A8		M9:	M23	
M3:	N8		M10:	C24	
M4:	O9		M11:	I26	
M5:	F13		M12:	L28	
M6:	A15		M13:	O28	
M7:	I19		M14:	H30	

PERSONEN MIT INFO:
PI (B6) : Auskunft über – Charm
PI (F14) : " " – "
PI (G24) : " " – "
PI (G32) : " " – "

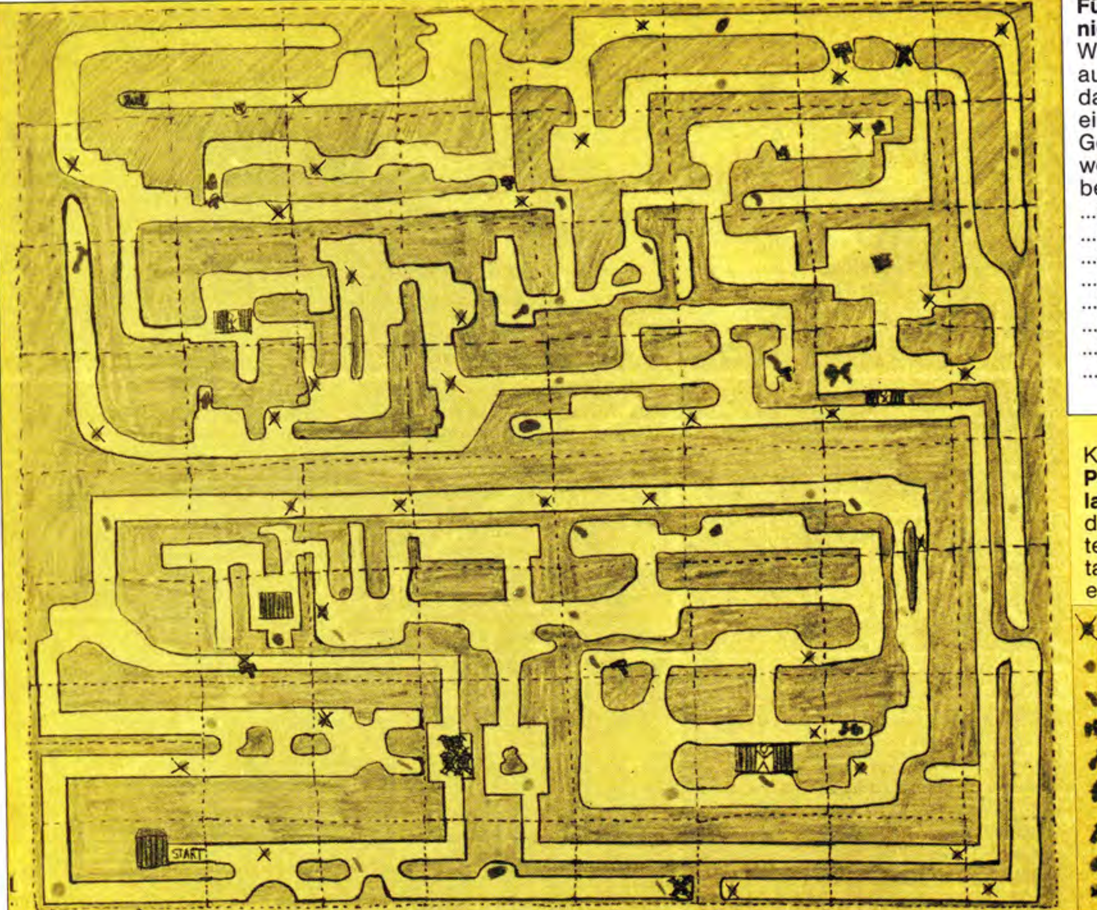
[Tithe Ward keepers verwahren Ihre Objekte sicher]

PERSONENTABELLE: -2-

Koordinaten:	Typ:	Arten von Service:	Gegenstände, die sie besitzt:
P3	WITCH	A, B, A	2x
B6	WIZARD	C, F, A	–
M6	WIZARD	A, B, C	2x
O6	REEVE	B	2x
M4	GATEKEEPER	C, D, E	–
O7	HERBALIST	B	2x
D9	TITHE WARD KEEPER	–	–
E9	KNIGHT	C, B, E	2x
C11	BISHOP	C, B, C	2x
I11	T.W. KEEPER	–	variabel
D13	REEVE	C	–
F14	OLD WISE MAN	E, F, B	2x
B15	PRINCESS ELEANOR	A, B, C	2x
B16	EVIL QUEEN		(Firestone)
H16	GATEKEEPER	E, D, B	2x
E16	T.W. KEEPER	–	–
A23	HERBALIST	B	1x
G24	BISHOP	E, F, E	–
M28	PEASANT	B	2x
P28	DRAGON	C, B, E	2x
K29	KNIGHT	B, B, B	2x
C30	GATEKEEPER	E, D, E	–
G32	OLD WISE MAN	E, F, C	–

A = Teleport, B = Handeln, C = Versorgen, D = Tor passieren, E = Standort, F = Information

(Charms können nur solche besitzen, die das Waage-Symbol als Service haben)



Für die Schneider-Freunde einige Tips zu Sorcery +:
Wichtig ist, daß man die Krone aus dem ersten Teil mitnimmt, da diese sich im zweiten Teil in ein Herz umwandelt. Hier die Gegenstände, die benötigt werden, um die Gefangene zu befreien:
...in the tunnel = Magic Wand
...in the auter Sauctum = Buch
...in the strong moon = Krone
...at stonghune = Mond
...in the dungeons = Schriftrolle
...in the palace = Harfe
...in the passage = Pokal
...in the wastelands = Weinkrug

Kennen Sie das Spiel **Willow Pattern** oder **Treasure on Island**? Na ja, es ist eigentlich das gleiche Spiel, nur die Hintergrundgrafik wurde ausgetauscht. Für alle Fälle ist hier ein Plan samt Erläuterungen:

= Kämpfer mit Schwert
= Kämpfer ohne Schwert
= Schwert
= Skelett
= Schaufel
= Käse
= Schlüssel
= Holzfaß
= Ziel

Einige Tips für den C 64:
SUPER ALIENS
Um sich den sehr schwierigen Anflug zu ersparen, muß man einfach „2727H“ als Mission Code eingeben.
BACK TO SKOOL
Code für das Fahrrad besorgen und diesen an die Tafel schreiben. Frosch aus dem „Store Room“ nehmen und zur Mädchenschule fahren; Unter die „Cups“ stellen, dann hochspringen – nun befindet sich der Frosch auf dem „Shelf“; wenn Miss Take unter dem „Shelf“ ist, „Cup“ auf ihren Kopf stoßen, und Sie läßt Ihre Schlüssel fallen. Mit den Schlüsseln nun wieder zurück in die Knabenschule fahren. Mr Wacker ins Büro folgen und an den Safe springen – Ende!

Die Karate-Meister-Anwärter (-Assistenten) auf dem Schneider-Programm **KUNG-FU MASTER** sollen ihre Tips erhalten: Im zweiten Stockwerk im ersten Drittel hin und her laufen und die Vasen treffen. Bei den Drachenkugeln warten, bis diese auf dem Boden zerplatzen, dann die Drachen treffen. Das gibt ganze 2000 Punkte!

★★★★★★★★★★★★★★

Für unsere Baller-Freaks gibt es Tips zu 1942:
- Versuchen Sie in den ersten drei Levels soviel Punkte wie möglich zu sammeln.
- Große Bomber können nur mit „3-Schuß-Salven“ abgeschossen werden. Aber auch der Geleitschutz schafft das.
- Immer (!) auf Dauerfeuer schalten.
- In Stage 17 kommt ein Bomber auf Sie zu, der den ganzen Bildschirm ausfüllt (!). Dieser kann nur durch gezielten Abschuß oder drei Rollen zerstört, bzw. passiert werden.
- Jagdschutz bekommt man beim Abschuß von vier Flugzeugen in Stage 21 (am Anfang POW-Kapsel aufnehmen).
- Fliegen Sie meistens links unten.
- Sie brauchen Ihre Rollen bis Stage 19 nicht! Dies ist nur in den höheren Levels erforderlich.
- Schießen Sie Flugzeug-Reihen alle nacheinander ab, sonst gibt's Ärger...

C 64 – POKE's

WARHAWK: POKE 27090,169: POKE 27091,0: POKE 27092,231
SYS 24604 zum Wiederstarten – unendlich Energie
:Öü1I.C.U.P.S.: POKE 3214,234: POKE 3215,169: POKE 3216,0: POKE 45826,234: POKE 45827,169: POKE 45828,0
SYS 2080 zum Wiederstarten – Spritekollision aus
Parallax: POKE 63927,69 – keine Feinde
SYS 319 zum Wiederstarten
ARCANA: POKE 12933,0: POKE 12934,2: POKE 28465,76: POKE 28466,70: POKE 28467,10 – unendlich Zeit und Energie
SYS 4096 zum Wiederstarten

★★

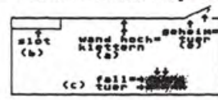
Für alle **THE PAWN**-Fans, die gerne ein paar Sonderpunkte bekommen wollen, haben wir hier zwei Tricks:
1. Wenn man Jerry Lee Lewis (in der Höhle am Klavier) ein Bier bei Honest John kauft, gibt es einen Punktebonus.
2. Unter dem Arbeitstisch im Schuppen stehen ein Topf und eine Pflanze. Auf die verrückte Eingabe „Use the Trowel to plant pot plant in plant pot“ erhält man die Antwort: „The plant seems much happier now“, und es gibt wiederum einige Sonderpunkte.

Weiter geht's mit der Mission im Fahrstuhl: **MISSION ELEVATOR.**
Das Hotel besteht aus 61 Stockwerken, und im obersten Stockwerk befindet sich die Bombe (Computer), die man entschärfen muß. Um dorthin zu gelangen, muß man durch verschiedene Türen gehen. Hierbei trifft man auf blaue und weiße Türen, die man öffnen muß. Die blauen können nur mit dem Schlüssel an der Rezeption entriegelt werden. Hat man nun diesen Schlüssel, so muß man nach dem Porter suchen, der einen weiteren Schlüssel für die weißen Türen hergibt. Dieser Porter befindet sich allerding hinter irgendeiner blauen Tür. Gibt er Ihnen den Schlüssel, gelangen Sie dann durch die weiße „Emergency Door“. So geht es immer weiter nach oben. Nun die Tips:
1. Vorsicht beim Passieren der Gardinen! Wenn man nämlich vor derselben stehen bleibt, kommt kein Feind hervor.
2. Während man auf den Fahrstuhl wartet, sollte man sicherheitshalber in Richtung Gardinen feuern.
3. Nie mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, wenn auf der oberen Plattform – auf beiden Seiten – die Feinde stehen. Man warte besser ab, bis mindestens einer der Kontrahenten nach unten fährt.
4. Nicht zu lange beim Würfelspiel (Dice) aufhalten, da sonst Zeit verloren geht.
5. Wenn man dem Feind gegenüber steht, so wartet man zunächst dessen ersten Schuß ruhig ab, weicht aus, und schießt dann selbst (Anmerkung: Die Gangster schießen meist nur einmal).

TIPS FUER LABYRINTH   MABOO 1987

1. Gib dem Bettler am Anfang des Textadventures Geld. Dann geh einen Schritt auf ihn zu. Er wird dir das Geheimwort sagen. Allerdings klebt dann auch seine Tasse in deiner Tasche.
2. Den Camcorder braucht man nicht unbedingt.
3. Kaufe Popcorn im Kino.
4. Man braucht nicht mit dem Maedchen oder dem Jungen zu sprechen.
5. Durch die erste Tuer kann man einfach durchgehen. Bei der zweiten (wenn man bei Hoggle ist.) sollte man erst solange die Mauer entlanggehen bis man alle Gegenstaende aufgesammelt und wieder bei Hoggle angelangt ist.
6. Um weiterzukommen einfach durch die Wand gehen an einer Stelle an der etwas im Zusammenhang mit 'DOOR' steht.
7. Das naechste Labyrinth System besteht aus drei Gaengen. In einem Gang befindet sich eine Wache. Ihr darf man nicht zu nahe kommen. Allerdings befindet sich in diesem Gang auch der Zugang zum naechsten Level. Es ist die zweite Tuer von rechts. Man muss also den Waechter moeglichst weit nach links locken, dann durch eine Tuer in den naechsten Durchgang fluechten. Jetzt die mittlere Tuer durchgehen dann ist man im richtigen Gang auf der richtigen (der rechten) Seite.
8. Sammle alles was Du findest. Insbesondere Peaches!.
9. ***** ALPH & RALPH *****
   A. Kuemmere Dich einfach nicht darum was Alph oder Ralph sagen es ist fuer den weiteren Spielverlauf unerheblich!!
   B. Falls man die Tueren mehrmals passieren muss: Erst durch die rechte gehen, dann die linke dann beim 3. Versuch wieder die rechte.
10. ***** WALL OF HANDS *****
   Einfach 'CONGRATULATE HANDS' eingeben.
11. Nun hat man eine Art in sich geschlossenes Labyrinth betreten. D.h. wenn man Rueckschlaege erleidet dann wird man meistens innerhalb bestimmter Szenen zurueckversetzt. (Das sind meist ALPH & RALPH oder ein Verlies) Also wenn man bei A.& R. gelandet ist dann beachte man Punkt 9 B. Anderenfalls wenn man also in einem Verlies gefangen ist gibt es mehrere Moeglichkeiten zu fluechten :
   A. Einfach versuchen die hintere Wand hochzugehen (Meist in der rechten Haelfte der hinteren Wand.)
   B. Falls ein Schlitz (SLOT) in der Wand ist, einfach einen Nickel einwerfen. (Klappt nicht immer !).
   C. Manchmal ist im rechten unteren Teil eine Falltuer. Man sollte allerdings nur darauf zurueckkommen, wenn nichts sonst klappt, da man auf alle Faelle bei ALPH & RALPH landet.
   D. 'EAT PEACHES' eingeben. Dies ist allerdings auch nur eine Notloesung, da man eine Stunde verliert, denn die Peaches sind ja bekanntlich vergiftet.
   E. Falls eine Tuer in dem Verlies ist; die kann man meines Wissens nach nicht oeffnen, jedoch ist rechts daneben eine Geheimtuer die unsichtbar ist.
   Man stellt sich also vor die rechte Haelfte der hinteren Wand und gibt 'OPEN DOOR' ein.
   (F. Eventuell kann man die Tuer auch mit dem Schluessel von den 'DOORKNOCKERS' oeffnen.)

* DAS VERLIES *



*** DIE DOORKNOCKERS ***

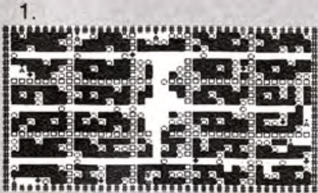
12. In der linken Tuer steckt ein Schluessel. Ihn kann man mitnehmen.
13. *** THE HEDGE MAZE ***
   Hier braucht man die Heckenschere die man im 2. Hallway findet.
   Um weiterzukommen muss man aehnlich wie in Punkt 7 vorgehen.
14. *** DER ZWEITE HALLWAY ***
   Hier stehen viele Automaten und Leitern. Durch Einwurf einer Muenze kann man Kristallkugeln bekommen, die man nicht unbedingt braucht.
   Die Leitern sollte man auch nicht sofort hochklettern, wenn man noch nicht alles eingesammelt hat.
   Hier steht auch wieder mal eine Wache. Sie verhaelt sich allerdings ruhig und steht brav vor ihrer Tuer. Man sollte allerdings nicht zu viele Spaesse mit dem Goblin treiben, da er urploetzlich zu Leben erwacht und einen ins Verlies wirft.
   Doch nun hat man ja (hoffentlich) die 'PEACHES'. Die bietet man ihm an und er faellt prompt darauf herein; d.h. er isst sie, und schlaeft ein. Jetzt kann man seinen Helm nehmen-aber einmal aufgesetzt kriegt man ihn aber nicht mehr ab.

***** ALLGEMEINE TIPS *****

Ludo befreit man mit der Heckenschere. ('USE SHEARS ')
Immer zweimal 'TAKE' eingeben. (Wichtig beim Bettler und beim Popcorn kaufen)
Beim 'OLD WISE MAN' kann man ein Buch nehmen; man sollte es aber nicht lesen. (Kostet nur Zeit und bringt nichts)
Im 'GOBLIN VILLAGE' ins zweite Haus oben links gehen.

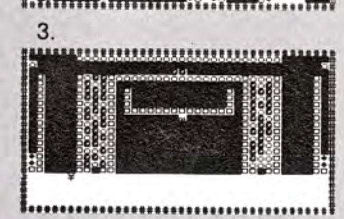
Und noch ein Plan: Alle 25 Höhlen von **STONE RAIDER II:**

1.

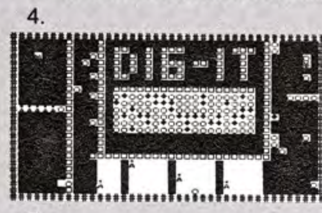


2.

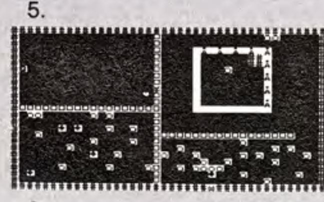
3.



4.



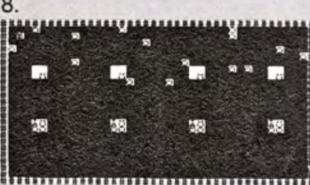
5.



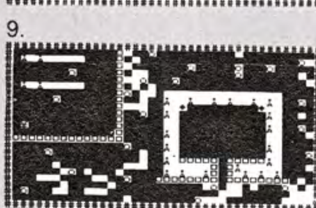
6.

7.

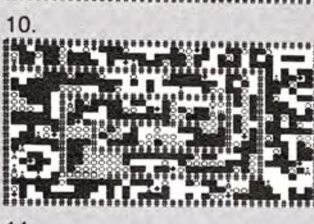
8.



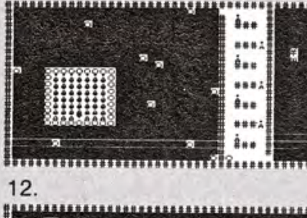
9.



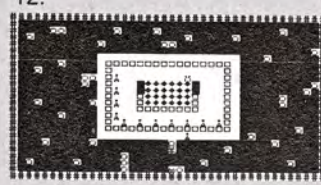
10.



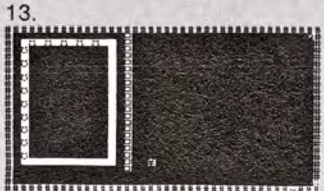
11.



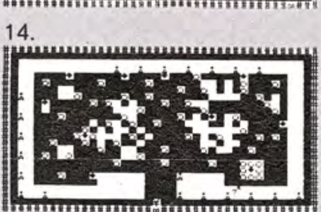
12.



13.



14.



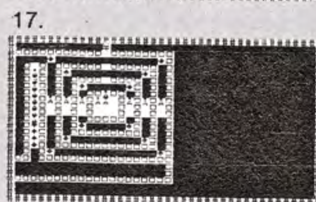
15.



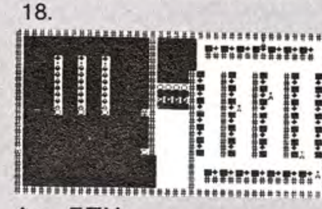
16.



17.



18.



19.

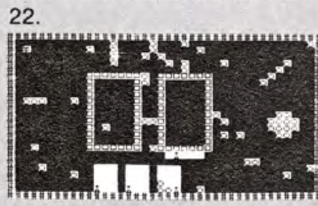
20.



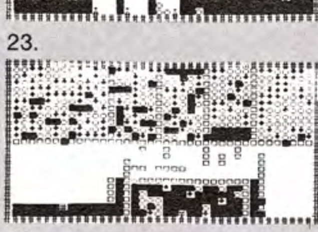
21.



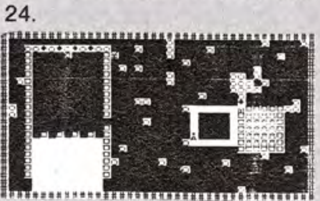
22.



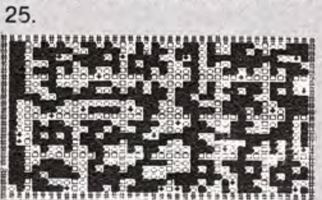
23.



24.



25.



ʊ= WICKERS
Å= EYEROLLERS
¥= PLAYER START
▣= SLIME
 = BLANK
■= EARTH
♦= GEM
○= STONE (BOULDER)
□= WALL
#= BORDER WALL
∞= HIDDEN EXIT

POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE

SPECTRUM

SHAO LIN'S ROAD: 44838,0:44794,4 = unendlich Leben
MERMAID MADNESS: 31273,201 = unendlich Energie
IMPOSSABALL: 41115,x = Anzahl der Leben; 41185,0 = unendlich Leben
GREEN BERET: 42076,x = Anzahl der Leben
FIRELORD: 26271,x (max. 99) = Anzahl der Leben

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Zusätzlich haben wir kurze Listings zum Abtippen für Euch. Ihr müßt das entsprechende Programm eingeben, es laufen lassen, und die Originalkassette starten.

MOLECULE MAN VON MASTERTRONIC

```
 5 REM POKE
10 CLEAR 24999: LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN$
50 RANDOMIZE USR 23296
60 POKE 64585,0
70 RANDOMIZE USR 57060
```

TURBO ESPRIT

```
 5 REM
10 PAPER 0: INK 0: BRIGHT 1: BORDER 0: CLEAR 26624
20 LOAD ""CODE 16384
30 PRINT AT 6,0;: LOAD ""CODE
40 FOR g=0 TO 7
50 POKE 60514+g,0
60 POKE 60573+g,0
70 POKE 62434+g,0
80 NEXT g
90 RANDOMIZE USR 64785
```

OLLI & LISA

```
  10 REM
  20 CLEAR 65535
  30 LET TOT=0
  40 FOR F=50000 TO 50087
  50 READ A: LET TOT=TOT+A
  60 POKE F,A: NEXT F
  70 IF TOT<>8373 THEN  PRINT "WHOOPS": STOP
  80 PRINT #1;AT 1,7;"START OLLIE TAPE"
  90 RANDOMIZE USR 50000
1000 DATA 205,86,5,221,33
1010 DATA 202,92,17,255,255
1020 DATA 62,255,55,205,86
1030 DATA 5,33,126,195,17
1040 DATA 21,93,1,14,0
1050 DATA 237,176,33,140,195
1060 DATA 17,0,250,1,29
1070 DATA 0,237,176,62,195
1080 DATA 50,42,93,195,247
1090 DATA 92,49,0,0,33
1100 DATA 0,250,229,0,0
1110 DATA 0,0,0,0,0
1120 DATA 33,0,0,175,34
1130 DATA 39,134,34,9,135
1140 DATA 34,219,134,50,41
1150 DATA 134,50,221,134,50
1160 DATA 11,135,49,120,230
1170 DATA 195,176,230
```

ANTIRIAD

```
10 FOR F=65368 TO 65387
13 READ A: POKE F,A
20 NEXT F
30 DATA 62,32,50,224,224
40 DATA 50,226,224,195,141
50 DATA 224,33,88,255,34
60 DATA 94,178,195,32,178
70 LOAD ""CODE
80 POKE 25007,99
85 POKE 25008,255
90 RANDOMIZE USR 25000
```

DRAGONSLAIR

```
 5  REM
20 LOAD ""CODE : POKE 30773,0: POKE 30774,91
30 FOR F=23296 TO 23302: READ A: POKE F,A: NEXT F
40 RANDOMIZE USR 23296
50 DATA 175,50,155,202,195,48,184
```

CYBERUN VON ULTIMATE

```
 5 REM
10 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 24576: FOR A=23446 TO 23458: READ B: POKE A,B:
NEXT A: LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 23424
20 DATA 175,50,72,244,50,212,244,50,207,244,195,128,92
```

SAMANTHA FOX

```
 10 REM
 20  CLEAR 65533: LET T=0
 30 FOR N=23296 TO 23535: READ A: LET T=T+A: POKE N,A: NEXT N
 40 IF T<>29810 THEN  PRINT "CHECKSUM ERROR": STOP
 50 PRINT "START TAPE": RANDOMIZE 1267+USR 23296
 60 DATA 118,205,162,45,127,90,90,75,74,72,59,59,225,17,36
 70  DATA 91,6,204,26,203,65,40,3,134,24,1,174,18,19,16
 80 DATA 243,35,13,242,13,91,195,95,109,72,143,250,126,102,169
 90 DATA 113,115,78,123,100,175,102,212,98,44,73,102,170,98,45
100 DATA 73,111,168,169,54,36,95,167,31,155,95,168,70,143,36,85
110 DATA 199,127,212,220,199,46,119,95,199,168,127,248,52,143
120 DATA 199,244,26,211,228,98,162,244,98,174,244,98,166,244,104
130 DATA 98,130,63,102,119,130,102,168,98,238,168,102,199,98,231
140 DATA 168,115,199,244,143,52,154,95,182,61,127,32,52,211,69
150 DATA 181,169,211,228,117,104,169,102,117,95,54,154,98,215,67
160 DATA 146,202,67,117,116,67,102,119,98,143,73,102,163,189,166
170 DATA 109,249,140,148,102,177,189,166,158,137,166,137,148,42,102
180 DATA 217,189,166,109,33,148,158,102,137,54,169,137,56,92,168
190 DATA 39,115,114,70,124,188,195,95,69,154,143,143,52,25,115
200 DATA 190,128,99,195,95,52,244,143,52,125,115,190,128,124
210 DATA 116,53,69,63,243,148,69,245,66,59,59,246,52,125,52,244
```

URIDIUM

```
  5 REM
 10 LET add=65368
 11 READ w
 12 IF w=999 THEN  GO TO 15
 13 POKE add,w
 14 LET add=add+1: GO TO 11
 15 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
 16 RANDOMIZE USR 65368
100 DATA 62,255,55,221,33,39
101 DATA 244,17,125,2,205,86
102 DATA 5,48,243,62,255,55
103 DATA 221,33,0,64,17,0
104 DATA 191,205,86,5
105 DATA 62,201,50,237,139,62,195,50,38,139
106 DATA 62,195,50,14,176
107 DATA 195,80,253,999
```

Klar, für den VC 20 gibt es auch noch was:
SCRAMBLE: POKE 10415,234: POKE 10416,234, dann SYS 16384
MULITRON: Spiel laden, reseten, POKE 36865,20: POKE 36867,31: POKE 36869,252: POKE 7579,255: SYS 5120

SPIEL (C-64)	POKE
HARD HAT MACK	16877,173
LASER STRIKE	16457,173
MINER 2049'ER	2652,180
ANNIHALTOR	6295,11
BLACK HAWK	8289,99
CRAZY KONG	30624,173
SNOKIE	33242,200
CHOPLIFTER	8011,173
SEAFOX	7337,173
POOYAN	20634,173
FROGGER	22341,173
SAMMY LIGHTFOOT	3678,189
RAID OVER BUNGLING BAY	47465,176
BOULDER DASH	16494,169
GHOSTS'N'GOBLINS	2175,X (ANZAHL LEBEN)
COMMANDO	2180,255
RAMBO	6099,44
GANGSTER	53264,126
DRAGON HAWK	3477,255
GHOULS	8367,255
FRANTIC FREDDIE	31887,255
JUMPMAN JUN.	9450,173
GALAXIONS	7065,230
Q-BERT	4446,173
R-NEST	2759,100
PUNCHY	15485,50
ENCOUNTER	30430,0
SPELUNKER	10407,44
DEFENDER	3005,5
BUCK ROGERS	2490,9
NEPTUNS DAUGHTER	7870,60
ALLIGATA BLAGGER	3574,44
MR.ROBOT	11518,255
SURVIVOR	19563,255
HIGH NOON	18033,255
GATEWAY TO APSHAI	2264,99
BRUCE LEE	5686,128
DECATHLON	9450,173
DIG DUG	10473,255
FALCON PATROL	16764,234+16765,234
FIRE ANT	17568,100
SPACE TAXI	16911,200
ZAGA	9551,9
ZEPPELIN	10081,100

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

SPACE PILOT: 3486,12:3487,221
SUPER BREAKOUT: 2148,255
BOULDER DASH 4: 35569,255
1942: 9106,20 o. 9130,20
WERNER FLASCHBIER: 9203,205 o. 9203,234
HARRISON FORD: 15764,176
HERO (NICHT H.E.R.O.!): 13865-19131,0
LASER STRIKE: 16475,173
LASER ZONE: 4971,177
MC CAMELS: 11639,x
MOON PATROL: 2872,255

Bei den folgenden Pokes, laden, starten und dann RESET!

PARADROID: POKE 5182,234: POKE 5183,234 POKE 8659,76: POKE 8660,252: POKE 8661,33
Starten mit SYS 4096
GYROSCOPE: POKE 46687,76: POKE 46688,105: POKE 46689,182 – unendlich Leben. SYS 2067 oder SYS (2080) zum Starten.

MERMAID MADNESS: POKE 17274,169: POKE 17275,0: POKE 17276,236 SYS 16384 zum Neustart – unendlich Energie
THRUST: POKE 6139,234: POKE 6140,234: POKE 6141,234 SYS 2304 zum Neustart – unendlich Leben
ANTIRIAD: POKE 35486,165: POKE 35496,16 – Spritekollision aus, eventuell SYS 2080 zum Starten

So, that's the end (for today!)! Vielen Dank wieder an zahlreiche „Mitarbeiter": A. Grech, Thomas Dunske, BANZAI, Stefan Losch (cool!), Ilja Känzig (Schweiz), Tibor Mahl, Frank Cornelius, Kajal Erkan, Maboo, UHS, Lothar Fritsch, Stefan Näser (hey, you!), Smash Soft und alle anderen, die uns so zahlreich beim Secret-Service helfen. Hinweis: Es geht nix verloren, was mal bei uns eingetrudelt ist! Macht alle weiter so! Tschüß, Euer

Stefan

Kleinanzeigen in ASM

BIETE SOFTWARE

Original Software für Atari ST. The Pawn, SDI, Mindshadow, A Mind Forever voyaging House, von Privat. Anfragen 089/563484

********** **A M I G A !** *********
Verkaufe/Tausche AMIGA-SOFT!!!
Liste anfordern! (ONLY NEW STUFF!)
Late ST Prg's: Bards Tale,
World Games
Info: PLK 034572 C,
4300 Essen, W-Germany

Tausche, Kaufe und Verkaufe Software für ATARI 800 XL. Liste anfordern! Schreibt an ACD, Postlagernd 062094C, 5160 Düren. 100% Antwort nur Disk.

Suche Tauschpartner für C64 nur DISK. Habe Topgames wie Paperboy usw. Suche z. B. Footballer of the year und andere neue Spiele. Listen an Markus Schwiebert, Bahnhofstr. 98, 2727 Lavenbrück oder Tel. 04267/794

SPEEDKING, der Super-Joystick mit Microschaltern nur 38,- DM, später 59,- DM. MUSIC & COMPUTER, Eichenstr. 34, 5470 Andernach.
Bestellung per NN/Scheck.

ZX Spectrum 48K: Jedes Spiel nur 5,- DM. Der Regierungsauftrag: Grafikadventure mit toller Musik.
Kommissar Kleinhirn: Kriminaladventure mit vielen Vokabeln.
ZX 81 16K: Jedes Spiel nur 5,- DM.
Lucky Luke: Ein Spiel nach dem gleichnamigen Comichelden.
Chrumbandus: Ein Fantasy-Adventure.
Versand gegen Bargeld, keine zusätzliche Portogebühr!
Robert Fillips, Birkenstr. 30,
D-7014 Kornwestheim

VC20 und C64 - Supersoftware:
C64 "ADVENIA" 19,- DM/VC20 "Robothouse" 5,- DM/VC20 + 8K "TV20" 8,- DM!
Infos gegen 50 Pf. Bestellung + 4,-DM.
M. Platt, C.-Orff-Str. 4, 8721 Hambach

Super Kopierprogramme, Spiele und Anwendersoftware für Schneider CPC weit unter NP. Je DISC ab DM 20,-. Liste gegen frankierten Rückumschlag. PLK 040047B, 8000 München 83

****CPC 464***CPC 464***CPC 464****
Verkaufe wegen Systemaufgabe meine brandaktuelle Software auf Disk. Info bei Andree Janz, Bromberger Str. 18, 2850 Bremerhaven, Tel. 0471/51414

Brandneue und topaktuelle Software aus aller Welt zu verkaufen. Schreibe an PLK 123202C, 4270 Dorsten 11

VC-20 Soft- und Hardware bis zu 90% reduziert. Info bei F. Segovia, Nordwalder Str. 83, 4407 Emsdetten gegen 1,20 DM anfordern. Progr. schon ab 0,40 DM - 0,80 DM und 1,- DM!!! Tausche auch!!!

VC20 VC20 VC20 VC20 VC20 VC20
VC20 **Adventures.** VC20
VC20 Infos gegen 50 Pf. VC20
VC20 Spiele. VC20
VC20 M. Platt, C.-Orff-Str. 4, VC20
VC20 8721 Hambach VC20

Supertextverarbeitung für CPC-464: Original Star-Writer, nagelneu, Neupr. 200,- DM, mit Handbuch, ab DM 100,- (Höchstgeb.) von Uwe G. Oberbäumer, Postfach 8 43, 4620 Castrop-Rauxel. Info gegen -,80 DM.

*****Tausche/Verkaufe Software*****
für C-64 auf Diskette oder Kassette. Habe Star Trach, Bards Talett usw. Listen an Thomas Rohrmoser, Wilhelmstraße 19, 7743 Furtwangen 1,
Tel. 07723/3719 oder 07723/7330.

Super: C-64 (1 Jahr alt) mit Datasette für 420,- DM! **Dazu:** Never Ending Story, Little Computer People, INPUT-Ausgaben Nr. 10 + 11/86! Ebenfalls verkaufe ich ein paar andere Spiele (Liste nach Anfrage) und ein MASTERTRONIC-PAKET mit 6 Spielen für 35,- DM. Florian Rohleder, Am Vogelbusch 9, 4040 Neuss 21

Neuste Software für den Commodore AMIGA. Schreibt an PLK 054071 C, 1000 Berlin 12 (Rückporto nicht vergessen!)

C-64 Software, wegen Systemwechsel verkaufe ich meine Softwarecassetten zum 1/2 Preis, Liste gegen -,80 DM Matuszewski, Wittekindstr. 8,
5840 Schwerte.

MSX * MSX * MSX * MSX * MSX *
Verkaufe meine Softwaresammlung von MSX-Games auf 3,5" Disk. Info anfordern: C. Frank, Nahestr. 7,
4300 Essen 18.
MSX * MSX * MSX * MSX * MSX *

Verkaufe Software auf Tape u. Disk (nur Originale) z. B.: Space Harrier; Antiriad, usw. Liste bei A. Christ, Langer Wall 11, 3352 Einbeck 1
!!! Suche auch Drucker !!! Angebot!

Wer braucht C-64 u. ATARI XL/ST-Software? Wegen Systemwechsel verkaufe ich **nur Originale** (Kass + Disk).
Liste anfordern bei: Hans-Jürgen Ullrich, Glöcknerpfad 27, 3500 Kassel.

***** Super Angebot *****
Verkaufe Spiele für CPC-464. Nur Originale! Jedes Spiel nur 19,95 DM. Interessenten schreiben an:
Stefan Spindler, Hagstolz 14,
7141 Oberstenfeld.

Ich löse meine Softwaresammlung auf!!!
Ca. 4000 neuste PRG. (z. B. Paperboy, Gunship, Antiriad, Supercycle, Sanxion. Besitze jedes neue Programm). Anrufe ab 15 Uhr unter 06243/2536.

C-64 Originale 80 % Rabatt, incl. Porto, Jack the nipper, Druid, Super huen, je 18,- DM. Thorst, Kane, Human Race, je 7,-DM. 60 for gold 9,- DM, S + S Soft RST 10,- DM. Thorsten Mosel, 6541 Ohlweiler!!!

Software für Atari 800
Programme ab 2,- DM, Liste gegen 1,50 DM Rückporto bei Robert Münchmeyer, Am Rathaus 10, 1000 Berlin 62

C-64 GAMES: Tarzan-Antiriad-Nomad-Asterix-Sigma 7-Space Harrier-Avenger-Int. Karate-Gauntlet-Future Knight-Exploding Fist-Fist 2- u.v.a.
Liste gegen 80Pf-Briefmarke, kommt sofort. Spiel ab 5,-DM.
Heinz Klein, Damaschkeweg 11,
3550 Marburg/Lahn

**** C-16 Originalsoftware ****
ACE = 20,- DM, Winter Olympics, Super Hits, usw. = 15,- DM, Legionaire, Rig-Attack... = 10,- DM; Liste anfordern bei: Dirk Trenz, Am Gähn 33, 6637 Malbach

---

***** THAGU für C 116/16/ + 4 *****
Altes chin. Denkspiel. Abzug gegen Selbstkostenpreis: K: 12,- DM
D: 13,- DM ab 14 Uhr Andreas Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried,
Tel. 08374/8869

Verkaufe Software für C-16. Autoba. Rockman 1 + 2, BMX Racers, VOX, Bandits at Z., ONE Man and his D, Space, Pilot, Oblide, Squirm.
Porto 3,- DM! Ab 14 Uhr erreichbar.
Tel. 07751/6450

Thomas-Soft-Tsamadou 4-10683 Athina Greece - oder Pfitznerweg 4 - 5650 Solingen - Software C-64 - 128 - Alle mit Infokopierschutz gegen alle Kopierprogramme aus USA = 100,- DM * Top Kopiers *** Aliens - Jail Break-Top Gun* Space Harier * Bomb Jack II Short Circuit*

***** Verkaufe und Tausche Software für ATARI 800 XL** auf Disk und Data. Meldet Euch bei: Jörg Hof, Am Falter 5, 3579 Riebelsdorf, Tel. 06694/7430. Habe viele Spiele, suche Wintergames.

Schneider-CPC-Software aus Eigenentwicklung zu günstigen Preisen für alle CPC-Versionen bei Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72. Fordern Sie das kostenlose Info an. Postkarte genügt. Auch Auslandsanfragen sind erwünscht.

C-64 Games ANTIRIAO-FUTUREN-NIGHT - EXPLODINGFIST I - II - INT. KARATE - SORCERY HEXENKUECHE I - II - KUNG FU MASTER - WAR-SUPERCYCLE - und vieles mehr - ab 5,- DM. Liste gegen -,80 DM Briefmarke bei Heinz Klein, Damaschkeweg 11,
3550 Marburg

***** Originale für ZX-Spectrum 48 *****
z. B. Great Escape, Trap Door, Boggit, Uridium, Beta-Basic 1.8, Sai Combat 15,- - 22,- DM. Suche PRG für B-Disk 3.0 *Wo? Stefan Losch, Tel. 0201/263047*

V 64 und PC 128 Programme
Liste anfordern. Kostenlos bei: Oldenburg, Postfach 11 32,
2190 Cuxhaven 12

***** Publik Domain Software C-64 *****
Rund 250 Programme. Spiele, Anwenderprogramme, Utilities. Liste gegen 80 Pf.-Marks bei: Ulrich Müller, Hertzstr. 45, 8600 Bamberg.

Achtung CPC-Freaks ** Verkaufe Original-Software zum halben Preis - z. B. 1942 = 25,- DM. Liste bei
H. A. Kretzschmar, Postfach 21 04 05,
4100 Duisburg,
Tel. 0203/337383 nach 17 Uhr.

NEWEST SOFTWARE! Only the newest stuff: Contact us! PLK 081329 C, 4630 Bochum 6. HY to: WCS, NSCC und Special Greetings to: No Name '87 and Hahni-Soft!!!!!

Lars Broet Soft
Top Games für C-64 z. B. Tarzan, Labyrinth, Championship, Wrestling, usw. Liste gegen Rückporto! Lars Broet, Postlagernd, 4920 Lemgo

---

C-64 Tausche oder verkaufe Tape C-64. Habe z. B. Beach Head III, 1943, Firelord, Collorado Bill, Hypaball, usw. Richard Krämer, Postfach 22,
6364 Florstadt 1, Tel. 06035/6967

Schneider CPC 464/664/6128
Verkaufe 50K abgetippte Programme. Spiele, Anwender usw. Liste anfordern bei Agazzi Michi, Altersheimstr. 25, Ch-8867 Niederurnen
Nur gegen 1,- Mark.

EROTIKA - das außergewöhnliche Adventure aufregende Bilder, 3Disk., C64, 29,95 DM + NN, deutsch. schriftl.: H. Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61
Infos anfordern!

---

* * * * * * * * * * * * * * * *
* **Suchst Du neue Top-Soft für AMIGA?** Ich habe Sie! *
* Superbillig!!! Write to: *
* PLK 030881 B, 4400 Münster. *
* * * * * * * * * * * * * * * *

Elite plus V1.0
Fantastische neue Programmiersprache für strukturiertes Programmieren auf Ihrem Plus 4/C16,C 116 (64KB) für 29,- DM mit ausf. Handbuch, incl. Porto & Verpackung. Informationen bei
TEDsoft, Bohlinger Str. 2,
7700 Singen

An alle SCHNEIDER CPC 464/664/6128-Besitzer!
Preisgünstige Programme (Action, Denkspiele, Anwendungen) für alle CPC-Versionen erhalten Sie bei
Friedrich Neuper, Postfach 72,
8473 Pfreimd.
Fordern Sie das kostenlose Info an. Auch Anfragen aus dem Ausland sind erwünscht.

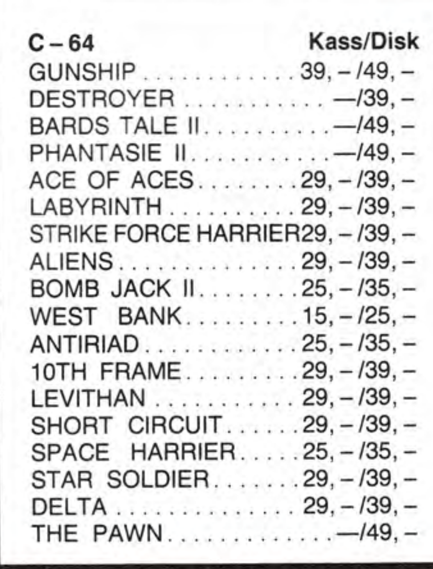
C64 + C16 + PLUS 4-
Tech. Mathe + Schulanw. + Grafikprg. zu reellem Preis. Wahlw. Cass./Disk. Dreieck-Volum. Bruchrechn. Vokabeln Geschwingk. E-Technik Festigk. Zahnradber. Hydro-Pneum. Kurvendarst. Super-Grafikprg.
z.B. C-54 2 Disks 15 DM! Ohne Mehrkosten. Katalog 1 DM-Briefmarke, Computer-Typ angeben!!
Softwareversand A. Ristau,
Peetzweg 9,
3320 Salzgitter 1

C-16/116/ + 4 Software en Masse
Verbilligte Preise! Katalog kommt gegen Rückporto von Roland Fuchs, Blanckenagelweg 9, 4770 Soest

SOFTWARE-MAGAZIN MÜNCHEN

089/7917896
von 9.00 bis 16.00 Uhr

089/7917896
von 9.00 bis 16.00 Uhr



C-64	Kass/Disk
GUNSHIP	39,–/49,–
DESTROYER	—/39,–
BARDS TALE II	—/49,–
PHANTASIE II	—/49,–
ACE OF ACES	29,–/39,–
LABYRINTH	29,–/39,–
STRIKE FORCE HARRIER	29,–/39,–
ALIENS	29,–/39,–
BOMB JACK II	25,–/35,–
WEST BANK	15,–/25,–
ANTIRIAD	25,–/35,–
10TH FRAME	29,–/39,–
LEVITHAN	29,–/39,–
SHORT CIRCUIT	29,–/39,–
SPACE HARRIER	25,–/35,–
STAR SOLDIER	29,–/39,–
DELTA	29,–/39,–
THE PAWN	—/49,–

	Kass/Disk
KAMPFGRUPPE	—/89,–
SENTINAL	29,–/39,–
DEATH OR GLORY	29,–/39,–
LEADER BOARD II	29,–/39,–
BLOOD'N'GUTS	29,–/39,–
ARCANOID	29,–/39,–
GAUNTLETT	29,–/39,–
SHAOLINS ROAD	29,–/39,–

AMIGA	Disk
FLIGHT II	135,–
SDI	69,–
DEFENDER O. T. CROWN	69,–
SINDBAD	69,–
BALANCE OF POWER	79,–
WORLD GAMES	69,–
GAUNTLETT	69,–
SILENT SERVICE	69,–

ATARI ST	Disk
10TH FRAME	69,–
BALANCE OF POWER	79,–
GRAND PRIX	59,–
KARATE MASTER	49,–
TAIFUN	49,–
DEFENDER O. T. CROWN	79,–
FLIGHT II	135,–
GAUNTLETT	69,–
STRIKE FORCE HARRIER	59,–
PSION CHESS	59,–
TRIAL BLAZER	59,–
LEADER BOARD	59,–
SDI	79,–
STARGLIDER	59,–
MOON MIST	69,–
SILENT SERVICE	69,–
PHANTASIE I (Dt)	69,–
GUNSHIP	a. A.

Preislisten mit vielen weiteren Spielen gratis anfordern! Bitte Rechnertyp angeben!

Software Magazin München
Wilhelm-Busch-Straße 34
8000 München 71

NUR VERSAND
Inhaber: I. Rampf

Versand per NN + 5 DM
oder Scheck + 5 DM
Ausland nur per Scheck od. Bar + 8 DM

C 128, C 64, C 16/116, +4, VC 20
Adress, Aotokosten, Biblo., Digital, Kunden, Lager, Termin, EK-VK, Fibu, Film-Foto-Musik-Video-Archiv, Gehirnjogging, Kartei, Lotto, Mathe, Schule, Spielepakete, Text, Vokabel ab 19.90 DM. Katalog gegen 2x 80-Pf.-Briefmarken
Computerservice T. Hofstede
An der Windmühle 8
5010 Bergheim 5

C-64!!!C-64!!!C-64!!!C-64!!!C-64!!!
Verkaufe 15 tolle Spiele auf Diskette für nur 20 DM. (Keine Copyright's). Versende nur gegen Vorkasse und nur DISK! J. Roumen, Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1

C-64!!!AUFGEPASST!!!C-64!!!
Verkaufe die neuesten Games auf Disk zu supergünstigen Preisen. Liste gegen 80-Pf.-Rückporto anfordern. R. Foik, Herzogswall 29, 4350 Recklinghausen

SUCHE SOFTWARE

****** An alle C-128 Freunde ******
Suche Software für den C-128 auf Disk (keine Originale). Meldet Euch bei: Thorsten Schäfer
Tel.: 06081/59455 (ab 15 Uhr)

Suche Strategiespiele und Adventures
möglichst in deutsch, zahle gut! Liste bitte an Matthias Bastekies, Meteorstr. 9a, 2200 Elmshorn
System C-64

Suche Degas + Font-Editor unter Degas (12 Schriftarten in Dtsch. Zeichensatz). Suche Starglider, Sundog usw. V. Piper, Kreuzbergstr. 1a, 8460 Schwandorf
(Tel. 09431/21990 nach 17 Uhr).

Suche Laser-Basic mit Anleitung und weitere Top-Programme für C-64. Angebote an K. Geisler, Postfach 77 05, 2000 Hamburg 20, Tel. 040/4918665.

Suche genaue Spielanleitung Ultima III + IV. Suche auch Lösung für Deja VU. Biete dafür z. B. Org. Disk Int. Karate + anderes Game. Tausche auch Software für 800 XL!
W. Wabnitz, Abt.-Meillerstr. 17, 8451 Ensdorf.

Suche Midi-Software für C-64. Als Software-Tonstudio mit Mehrspur-Technik (z. B. PRO-16) für Midi-Keyboard. Angeb. an: O. Hollmann, Grevenhofstr. 33, 5750 Menden 1.

***** Verkaufe ZX-81 *****
Atari ST
Suche Software für Atari ST 1040 Volker Piper, Kreuzbergstr. 1a, 8460 Schwandorf (09431/21990 nach 17 Uhr).

Kaufe oder tausche Games für C-64 (Disk). Listen an Erik Späth, Bahnhofstraße 9, 5408 Nassau.

Abenteurer sucht günstige Adventure für den C-64 (T)! Nur Orig.! Bitte wendet Euch an: Sven Ruf, Leubergstr. 9, 8615 Wermatswil (Schweiz).
Suche auch günstigen GAC (T)!

Tausche und verkaufe Software für Atari 800 XL. Alles auf Disk und Data. Meldet Euch bei Jörg Hof, Am Falter 5, 3579 Neukirchen 2, Tel. 06694/7430.

Suche Spiele (48-K) auf Cassette oder Cartrigde zu kaufen. Angebote an: S. Reitz, Friesenring 12, 4400 Münster/Westf.

*** Achtung C-16/116/+4 User, Tausche *** Original-Software (Tape). Bei Interesse schicken Sie mir Ihre Liste gleich mit. An Uwe Rick, Schulstr. 27, 3333 Büddenstedt.
Suche billigen C-64.

RPG-Fans gesucht !
Für Briefkontakte, Erfahrungsaustausch, Tausch (Originale) etc. Ingo Schoenhoff, Inselweg 7, 2254 Friedrichstadt

Suche Anwendungs- uns Spielprogramme für den C-16. Tauschpartner sind auch gern willkommen. Hermann Kuper, Schlanestr. 4, 4441 Spelle

COMMODORE PLUS 4
Suche Kopierprogramme um Spiele von Kassette auf Diskette zu kopieren. Oliver Müller, Wiesenstr. 19, 7252 Weil der Stadt 2

******* HILFE!!! *******
Suche C-16 + 64K Programme
Nur Diskette !!!
An: Hubert Mühlbacher, Plattenberg 3, 8221 Waging, Tel.: 08681/772



Suche Kopierprogr. für Plus 4 um Progr. von Cass. auf Disk. zu kopieren. Suche auch 64K Progr. Angebote an: Norbert Göbbers, Kurt-Hubertstr. 3, 4040 Neuss 1.

SUCHE HARDWARE

Suche Floppy für den Plus/4. Biete dafür bis zu 200,- DM. Angebote an: Gerhard Lackner, Höllberg 25, 8151 Hitzendorf/Österreich. Tel. A-03137/27772.

* **Suche AMIGA** *
* Tausche auch Software für *
* Amiga. Listen und Angebote an: *
* Oliver Mazareth, Feldstr. 37, *
* 2304 Laboe *
* X Biete 1.500,- DMX *

Suche C-64 mit Datasette Angebote an: Bitte meldet Euch schnell! Oliver Schätzmüller, Tel. 02207/7936.

* **Suche dringend Floppy 1541** *
* (intakt). Bin mittelloser Schüler!!! *
* Biete höchstens 200,- DM. *
* Nehme Mindestangebot an!!! *
* Tel. 02058/6674, ab 14 Uhr. *

DRAGON 64 - DRAGON 64 - DRAGON
Postkarte an: Willem Selen, Abt. NG - 11, Zu den Rehwiesen 9, 4100 Duisburg.

Suche Floppy C 1541 (vielleicht mit ein paar Disketten??): Suche Labyrinth (tausch): ruft an Tel. 05821/2942.
C64 C64 C64 C64 C64 C64 C64 C64

Suche dringend ATARI Diskettenstation 1050. Zuschriften an: Oliver Schmitt, Rügenstr. 14, 4100 Duisburg 11, Tel. 0203/583815.

Suche C-64 Zahle bis 150 DM, mit Zubehör auch mehr! Melden bei: Moser Norbert, Uferstr. 17, 5280 Graunau-Austria

SUCHE
Floppy 1551, muß O.K. sein.
Bitte melden bei:
Stefan Wuttke, Sonnenweg 51,
2122 Bleckede, Preis: VHS

Suche für C-64 Megamania Angebote an 0511/666619 oder Wolfgang Pauke, Isernhagener Str. 74, 3000 Hannover 1.

Floppy 1541 zum günstigen Preis gesucht. Melden bei Thorsten Kleinsorge, Mittelstraße 16, 5788 Winterberg 3, Tel. 02981/6631.

Achtung: Suche Commodore 128
mit Floppy oder Datasette. Billig und gut zuhanden. Adresse:
Deny Behle, Hachbergstr. 6,
7867 Wehr, Tel.: 07762/8450

***** HALLO - FREUNDE *****
Ich suche möglichst schnell einen Floppy der auch billig sein soll! Wenn Ihr einen Floppy zum Verkauf bereit habt, bewegt Euch zum Telefon und wählt die Nummer
04101/208549
und fragt ob Helge da ist !!!

C 116 : Suche Soft- und Hardware
Schriftliche Angebote, ggf. mit Spielbeschreibung bzw. Anwendermöglichkeit an: Lothar Eckert, Schild 2, 3300 Braunschweig

S * S U C H E * * * * S U C H E * S
U * Disk = SLAP SHOT = f. C64 * U
C * Rudolf Preiss * C
H * 8491 Chamerau, Rossberg 12 * H
E * S U C H E * * * * S U C H E * E

BIETE HARDWARE

Guterhaltenen VC-20 mit 2 Cardrige-Spielen zu verkaufen! Preis: 100,- DM. Bin ab 16 Uhr zu sprechen bei: Patrick Fedler, Friemersheimer Str. 826, 4190 Moen 1, Tel. 02841/503925.

Verkaufe Drucker MPS 803 + Ersatzfarbband für 220,- DM.
Außerdem: 6 neuwertige (64 Bücher (SB. + Tips + Hardware + ...) Komplett = 60,- DM * Tel. 07142/63418

Apple II mit 2 Laufwerken, Monitor, Drucker OKi M 84 zu DM 1800,-.
Uwe Sessler, Rotenackerstr. 15, 7470 Albstadt 15, Tel. 07431-72389.

Commodore 16 mit Datasette, Joystick und 10 Spielprogrammen wegen Systemwechsel zu verkaufen. Preis: 100,- DM.
Tel. 0561/514902.

Einmalige Gelegenheit!
MSX-1 Computer + Monitor + Floppy + Plotter + 11 3,5er Disketten + komplette Sammlung v. MSX-Revue u. MSX-Info Heften + Literatur + Spiele + 2 Anwend-Progr. bei A. Kardin, ab 19 Uhr, Tel. 064/226928/Schweiz

Verkaufe meinen Ton-Digitizer für 35,- DM, da ich meinen C-64 verkauft habe. Bernd Jesinger, Grünewaldstr. 16, 7440 Nürthingen (kein Tel.)

Für C16/116/Plus 4 Preiswert
Turbotape Super (64K) 19,50 DM
Elektronik Datasette 98,50 DM
3+1 Software
Englisch 198,00 DM
3+1 Software
Deutsch 248,00 DM
Plus 4 geprüfte Ware 298,00 DM
Plus 4 dito deutsch 348,00 DM
Floppy 1551 Restp. 389,00 DM
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9,
2351 Trappenkamp

Verkaufe Commodore Floppy 1541 in sehr gutem Zustand!!! Preis VB 320,- DM. Anfragen bei Oliver Dangel, Riesbergstr. 37, 7157 Morrhardt.
VC 1541/ VC 1541/ VC 1541

Verkaufe VC-20 + 27/32 KB + Datasette
ca. 80 - 100 Originalprogramme für 150,- DM VB. Verkaufe an Meistbietenden. Christoph Flesch, Dianastr. 42, 4200 Oberhausen 11, Tel. 0208/640715.

Verkaufe C-16 mit Datasette und 20 Originalspiele + 2 Bücher + Joy + Computerhefte für 300,- DM. Anfragen Robert Salzgeber, Säntisstr. 40, 7970 Leutkirch 1

Coole Software für alle Freaks!

Commodore 16/116/Plus 4

	Kassette		Kassette
ACE	32,00	Scooby-Doo	25,00
ACE (+64K)	34,95	Spitny Harold/	
Computer-Hits (10 Spiele)	32,00	Apollo Rescue	19,95
Future Knight	19,95	Strip-Poker (64 KB)	19,95
Ghost'n Goblins	29,00	The way of the expl. fist	29,95
International Karate	19,95	Turbo-Plus (Modul)	38,95
Pin-Point	19,95	Winter Olympiade	29,00
ROM-Listing (Buch)	29,00	Yie ar Kung-Fu	29,00

Amiga

	Diskette
Defender of the Crown	88,95
Hacker II	88,95
Hollywood Poker	79,00
Leader Board	68,95
Marble Madness	88,95
The Pawn	68,95
Winter-Games	68,95
World Games	68,95

Atari ST

	Diskette
Championship Wrestling	69,90
Gauntlet	69,90
Hollywood Poker	69,00
Karate Kid II	69,90
Renegade	38,90
Starglider	69,90
Super Cycle	69,00
World Games	69,90

Schneider CPC (464/664/6128)

	Kassette	Diskette
1942	32,95	44,95
Aliens	38,95	48.95
Avengar	32,95	44,95
Footballer of the year	32.95	44.95
Gauntlet	32,95	44,95
Ikari Warriors	32,95	44,95
Scooby-Doo	32,95	44,95
Space Harrier	32,95	44,95
Top Gun	32,95	44,95

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
Ace of Aces	32,95	44,95	(Arcade)	38,95	54,95
Bomb Jack II	32,95	44,95	(Adventure)	38,95	54,95
Destroyer	–	44,95	Ninja	14,95	–
Dragon's Lair II	32,95	44,95	Scooby-Doo	32,95	44,95
Flash Gordon	14,95	–	Short Circuit	32,95	44,95
Gun-Ship	39,95	54,95	Trivial Pursuit (deutsch)	38,95	48,95
Hollywood Poker	–	49,00	Vietnam	32,95	44,95
Kampfgruppe	–	79,95	World Games	32,95	44,95
Marble Medness	–	54,95	ZUB	14,95	–
Masters of the universe			10th Frame	32,95	44,95



ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ (0 28 71) 18 30 88

Versand erfolgt gegen Nachnahme (+4,– DM Porto) oder Vorkasse (Bar, Scheck)

Fordern Sie unter Angabe Ihres Computertyps kostenloses Informationsmaterial über unser Lieferprogramm an!

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● *** **Für C16/116/PLUS 4** *** ●
● 3+1 Software in C16/116 198 DM ●
● 3+1 Dito in Deutsch 248 DM ●
● Umbauset C16/116 64K 50 DM ●
● Umbau C16/116 64K m. Gar. 100 DM ●
● LOGO für C64 159 DM: Jetzt 49,50 DM ●
● Elektronic Datasette nur 98,50 DM ●
● Elektronik-Technik-Peters ●
● Tannenweg 9, ●
● 2351 Trappenkamp ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Verkaufe C-16 + Datasette + 4 Bücher + 2 Joysticks + 5 Spiele, z.B. Winter-Events + Turbo Tape für 200,- DM. Tel.: 0209/611329 ab 19.00 UHR

Verkaufe C-116 mit Basic-Kurs + 25 Anwenderpr. + 50 Spielez.B. Scramble, Kikstart, Formula one ...
Preis nur 160,- DM ! Melden bei:
Matthias Rutsch, Tel.: 04152/72072

Kopiermodul Mirage-Imager für Schneider CPC 464/664/6128 und MAD-Game Knight-Tyme für 120 DM abzugeben. Nachnahme. C. Reinke, Otto-Dix-Str. 3, 1000 Berlin 21

□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□ **C16/116 RAM-Umbau** □
□ **64 KBYTE** □
□ in 1. Tag für 100 DM nur bei mir □
□ kostenl. Durchs. auch Reparatur □
□ ***beim Computerfachmann*** □
□ Noch Fragen? Freiumschlag an: □
□ Elektronik-Technik-Peters □
□ Tannenweg 9, □
□ 2351 Trappenkamp □
□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Verkaufe C16/64K mit Datasette und ca. 70! Spielen (keine Abgetippten) für 500 DM. Michael Schrimpf, Eikeloher Str. 4, 4782 Erwitte,
Tel.: 02943/3340

C16+Joystick+Datasette + 55 abgetippte Programme + Basic-Kurs = 150 DM
C116 + Joystick + Datasette + Basic-Kurs = 85 DM
Tel.: 02833/1297 ab 18 Uhr

■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■ **PLUS 4++PLUS 4++PLUS 4** ■
■ **Datenfernübertragung** jetzt nur ■
■ ein Kinderspiel. DFÜ **Komplett-** ■
■ **anlage** bestehend aud Adapter, ■
■ Modem (ohne FTZ.-Nr.) und ■
■ Supersoftware. Wählen von der ■
■ Computertastatur: ■
■ * WAHLWIEDERHOLUNG ■
■ * AUTOANSWER ■
■ * MAILBOXBETRIEB ■
■ **229,- DM** ■
■ Ihr DFÜ-Spezialist ■
■ GUSS DATA CONNECTION, ■
■ Tel.: 02723/6679 ■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Komplettsystem! Informatikstud. verkauft wegen Systemwechsel Commodore Plus/4 (64K RAM eingebaute Software), Datasette 1531, Floppy 1551, Drucker Citizen 129 D (120 Z/s, NLQ, 200 Schriftarten), 4 Joysticks, gute Literatur und über 200 Programmen (z. B. Winter Games, Tom usw.) noch mit Garantie gegen Gebot! Tel. 08652/64157.

C-16 mit 2 Spielkassetten und ein paar Magazinen zu verkaufen. Schriftliche Angebote an: Thomas Adams, Wupper-Str. 13, 5650 Solingen 1

○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○ **C16 - DFÜ - C16 - DFÜ - C16 -** ○
○ **Datenfernübertragung** wird zum ○
○ Kinderspiel! ○
○ Erweiterungsplatine >USMOI< ○
○ für C16/116 mit **RS-232 und zwei** ○
○ **Userports** für **DM 138,-!** ○
○ **Modem steckfertig** mit ○
○ passender Software (ohne ○
○ FTZ-Nr.): ○
○ * Wahl von der Computertastatur ○
○ * Autoanswer ○
○ * Mailboxbetrieb **DM 148,-** ○
○ **Speichererweiterung DM 49,-** ○
○ Guss Data Connection, ○
○ Tel.: 02723/6679 ○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Verkaufe fast neuen C-16 + Datasette mit Hand- und Basicbuch + Joystick + 20 Top Games + ca. 40 Programmen für nur 300,- DM. Tel. 0203/746822

Verkaufe C-16 (64K) + Datasette + Joystick + Progr. (Spiele) + 2 Bücher für nur 380,- DM. Bitte melden bei: Christian Kozumplik, Tel. 0521/27119

Verkaufe C-116 + Datasette + 6 Spiele und 1 Basic-Kurs + 1 Buch und auf ein paar Teilen Garantie für 150,- DM. Meldet Euch bei: Marc Feederle, Tel. 07141/55587

Commodore 16 mit Datasette, Joystick und 10 Spielprogrammen wegen Systemwechsel zu verkaufen. Preis: 100- DM. Tel.: 0561/514902

Verkaufe C16 + Datasette
dazu einiges Zubehör, sehr billig, Anruf lohnt bestimmt.
06183/2639 nach 17 Uhr



Gewußt wo!?

Software für:
- ATARI
- COMMODORE
- IBM
- MSX
- SCHNEIDER
- SINCLAIR/SPECTRUM

Zu unglaublichen Preisen!
Testen Sie uns!!
Ihre Preisliste liegt bereit.
(Bitte Computer-Typ angeben!)

Annette Lange
Pf. 1149 · D-2830 Bassum
Tel.: 04241/1823

SCHWEIZ VIDEOTEX C64/128 SCHWEIZ
Der Testbetrieb ist beendet * Handel und Banken sind angeschlossen an VIDEOTEX * C64/128 können ohne viel Ged zu bezahlen teilnehmen * Komplett-Anlage bestehend aus Hard- und Software nur FR. 380
Info auf Anruf Tel.: 02723/6679
GUSS DATA CONNECTION

C116 + **64KB** + Schalter + Garantie + Basic Buch/Cass. M+T! Alles über C16 auch einzeln - gegen Höchstgebot - Wilfried Kühn, Grunewaldstr. 11, 5090 Leverkusen 1/Tel. angeben!

Verkaufe C16-Datasette + SUPER-SPIELE (z.B. Quiwi, Winter Olympiade) + 64 KB-Erweiterung.
Michael Plaehn, Suedergeest 17, 2241 Wrohm, Tel.: 04802/1066

Notverkauf! CPC 464 mit Farbmonitor, Demokassetten, diverse Bücher u. Hefte, 1 Joystick, Double Kabel f. 2. Joystick, 50 Originalspiele - 1 Jahr alt - VB 1350,- DM!
Tel. 0208/383874.

Für C16/116/Plus 4 kostenlos!
Infos - Tips - Angebote - Umbauten
***** vom Computerfachmann *****
Erweiterungen + Reparaturen
Noch Fragen ? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters,
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

VERSCHIEDENES

Briefmarken, Briefmarken, Briefmarken
300 ver. Deutschland: 10,- DM/10SFR/100ÖS
300 ver. Alle Welt: 10,- DM/10SFR/100ÖS
gegen Vorkasse (bar): Robert Fillips, Birkenstr. 30, 7014 Kornwestheim.

VerschenkeKostenlos**Verschenke Commodore VC-20 mir Datasette. Kein Scherz !!! Noch Fragen ??? Freiumschlag an: Volker Ehlers, Sonntagsmoor 6, 2082 Uetersen**

ACHTUNG
Suche alle ASM Hefte - übernehme alle Kosten. Bezahle vollen Preis - Tel. 02271/53092. Danke

---

ACHTUNG! Jetzt gibt es Pläne, Spielanleitungen, Pokes, Tips und Tricks zur neusten Software!!! Liste gegen 80 Pf. bei:
FUN PALACE, Olpener Str. 596, 5000 Köln 91 (direkt anfordern).

Suche ASM-Heft 6/86. Zahle DM 6,- DM + Porto. Manfred Zanger, Amselweg 1, 6251 Beselich 2.

Die Besten, z.B. für C64:

Acro Jet: K/D, **28/40**, Alter Ego: D **73**, Antiriad: D/K **20/21**, Bard's Tale II: D **67**, Bismarck: K **45**, Bould.Construction Kit: D/K **32/21**, Champ. Wrestling: D/K **40/28**, Dragons Lair II: D/K **35/25**, Gunship: D/K **54/45**, Marble Madn.: D/K **36/26**, Moonmist: D **63**, Shaolin Road: K **28**, Stargilder: D/K **37/35**, Terra Cresta: D/K **28/21**, The Pawn: D **52**, They stole 1 Mio: D/K **36/26**, Top Gun: D/K **40/28**, Winter Events: D/K **39/30**, Yie Ar Kung Fu II: D/K **40/23**, und **viele** andere !

FUNTASTIC® ComputerWare

Jede Menge Games auch für 800XL, Amiga, Atari STs und Personal-Computer.
Fordern Sie die kostenlose Liste für Ihr Gerät an
D-8000 München 5. Müllerstraße 44.a
089-2609593

Computerclub Kirchen/Betzdorf
Verkauft mehr als 60 Toppro-gramme z.B.:
Beach-Head, Winter-Olympiade, Rockman I, II, Airwolf, Ghost'n Goblins, Legionaire, Space-Pilot, usw. zum Preis von nur 3,50 DM pro Stück. Interessenliste anfordern bei: Kai Langenbach, Vogelsnag 9, 5242 Kirchen

---

Staubkiller
Abdeckhauben für ATARI 600/800 XL 130 XE/1050, Klarsicht 14, 95,- DM. Kunstleder 19,95 DM VK oder NN. bei M. Kühn, Ulmenstr. 16, 4100 Duisburg 17, Tel. 02136/31977 nach 17 Uhr.
Bei Vorkasse keine Gebühr!

COMPY SHOP
.... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Suchen Sie Hard- oder Software für Ihren ATARI 800XL oder 130XE Computer? Dann sind Sie bei uns an der richtigen Adresse! Wir sind die Spezialisten für diese Computer. Wir haben die richtige Software, das passende Zubehör, und unser Reparaturservice hilft Ihnen bei Problemen schnell und preiswert!

TELEFON : 0208-497169

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim Ruhr

Fordern Sie unsere neueste Preisliste an!

KONTAKTE

C-128 Anfänger sucht Hilfe und evtl. CLUB im RAUM IDAR-OBERSTEIN (26 Jahre)
Anschrift: Aray Dommer, Hauptstr. 114, 6580 Fischbach/Nahe, Tel.: 06784/1322

C-16 PLUS 4 Club
mit eigener Clubzeitung auf Datenträger! Kostenloses Info bei:
Andreas Wesener, Halweg 77, D-4320 Hattingen

Suche Spielbeschreibung "JUMP-JET"
und Tauschpartner: Disk und/oder Tape für Plus 4.
Heinz Schrimpf, Eikeloher Str. 4, 4782 Erwitte, Tel.: 02943-3340
Suche außerdem "SYS"-Nummern von Originalspielen und diesbez. Erfahrungsaustausch!

C16/116/+4 USER-CLUB
mit riesiger Software-Bibliothek im Landkreis ALTÖTTING. Info gegen 80-Pf-Briefmarke, Wieland Tscherch, Bad Höring 5, 8263 Burghausen

Suche Spielbeschreibung "Jump-Jet" und Tauschpartner: Disk und/oder Tape für Plus/4. Heinz Schrimpf, Eikeloher Str. 4, 4782 Erwitte, Tel. 02943-3340

Suche "SYS"-Nummern von Originalspielen und diesbez. Erfahrungsaustausch (Plus/4). Heinz Schrimpf, Eikeloher Str. 4, 4782 Erwitte, Tel. 02943-3340.

C 16/ C 116/ +4 User Club Mit riesiger Software Bibiothek im Landkreis Altötting. Info gegen 80 Pf. Briefmarke. Wieland Tscherch, Bad Höring 5, 8263 Burghausen.

Hey Du da! Ich will Dich! Zweck: Soft-Swap! (CPC 464+3"+5" Vortex! Bin Top Aktuell! Habe alles Neue aus England ...! Sascha Grebe, Am Stein 10, 5419 Raubach, Tel. 02684/5539.

Every week, the most un-date software. Write to: Harry Müller, Postlagerkarte 034573 C, 4300 Essen 1.

SOUND AND EFFECTS
PROGRAMMING COMPOSING TRANSPOSING CONTACT
OLIVER KLÄWER 0511/821591 JUST TRY

TKC
is looking out for new swap contacts. Send letter or disks to: TKE, PLK 041220 B 7440 Nürthingen, Hi ECG MCG hot artwork Meister Soft.

ZX Spectrum User Club Wuppertal nimmt gerne neue Mitglieder auf! Wir bieten monatlich Zeitschrift und Software und vieles mehr bei geringem Beitrag. Fordern Sie unser Info an: Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2. Bitte Rückporto beilegen.

M. 30 CPC 464 Besitzer sucht Software Progr. Anleitung-Austausch-Gemeinsam Computern im Raum Hamburg.
R. Köhler, Amselweg 5, 2061 Bargfeld Stegen - Bin Anfänger -

KONTAKTE

Suche Softwaretauschpartner C16/+4
Liste an: Carsten Quanz, Am Gänsemarkt 2, 3583 Wabern 5, TEL.: 05683/1506 (Nur Datasette)

••••• An alle C-16 Freunde! •••••
Suche, tausche und verkaufe Software. Liste an Guido Bender, Mainstr. 8,' 6602 Dudweiler (Nur für Tape). PS. Antworte garantiert zurück.

Achtung C-16/116/+4 USER
Tausche Original-Software (Tape), bei Interesse schicken Sie mir Ihre Liste gleich mit. Uwe Rick, Schulstr. 27, 3333 Büddenstedt.
Suche billigen C-64.

Suche Tauschpartner für C-16/Plus 4 auf Diskette - auch 64K. Tauschlisten an Martin Tillmann, Trimpelshütterstraße 71a, 4050 M.gladbach 2. Tel. 02166/89885
* SOFTWARETAUSCH C-16/116/+4 *

Suche Tauschpartner(in) für Commodore 46/128 Spiele auf Cassette. Suche Textverarbeitungs- und Synthesizerprogramme. Andreas Freund, Siedlungsstr. 22, 8311 Poxau/Maktkofen

Suche Tauschpartner für TOP-GAMES (C-64/128). Habe I. Warriors, T. Purcuit, Commando 86. Markus Jauch, Postfach 29, CH-6473 Silenen.

Hallo Boys and Girls
Suche Tauschpartner C-64 (Disk). Frank Schoppenhauer, Rheineck 12, 5417 Urbar

Suche Kontakt zu Spectrum Software-Tauschpartnern! Bitte Listen an: Jens Oeschner, Markt 8, 3307 Schöppenstedt. Ruf: 05332/4196! Suche Kontakt zu Opus 180K-Besitzer!

CPC 664/464/6/28. Suche Tauschpartner Tape/Disc. Verk. Orig. Spiele z. B. Way of Tiger, Nick Faldo a. 20,- DM + viele mehr. Liste an: 05942/1943

!!! Ich suche Tauschpartner Disk.
!!! Habe ständig das Neuste
!!! Call: 07271/6636 !!! C-64
!!! Auf Bald !!!

Wer tauscht mit mir Spiele auf dem C-64 + Atari XL? Ich habe genug zum Tauschen! Meine Adresse: Volker Schwalm, Mühlgasse 19, 3579 Neukirchen 2, Tel. 06694/1452. Tausch nur auf Disk!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner zu erreichen ab 18 Uhr Mo-So. Schickt mit bitte eine Liste oder ruft an. Tel. 09931/8818 / nur Disk. 100% Antwort! C-64

Hallo C-16 User. Tauschen/Verkaufen Top-Games. Ruft an bei Karsten 07981/2990 oder Torben 2267. Beeilt Euch, wir warten.
PS. Suchen Karate- und Kriegsspiele.

CPC-KONTAKTE
Tausche Spiele auf Disk und Kassette. Liste an: Stefan Krebs, Am Kreuz 27, 5550 Bernkastel. Antwort garantiert.

ODIE from K.G.B. sucht:
Tauschpartner(in) auf C-64! Disk
Write to PLK 034680 B, 5600 Wuppertal 2. Greetings to: GSS, LSD, AEK, Warlock.

!!!! C-64 - Tape - Tauschpartner !!!!
Habe Top-Games auf Tape! Searing for Groups and Clubs! Liste an: Carsten Busing, Wefelshof 8, 4800 Bielefeld 16!! Tauschpartner: 0521/762076!!!

ATARI 800 XL ATARI 800 XL
Tausche Spiele für XL auf Tape!! Listen an: Detlef Vieweg, Mühlbach 9, 8620 Lichtenfels, Tel. 09571/70129
TAUSCHE •••••••••• Tausche

IBM-PC Games und Adventures, über 200!! Nur Tausch, schreibe an S. Rooy Ackers, Postfach 75 56, 5601 JN Gindhoven (Holland)

••••••• COMMODORE 64 •••••••
Suche Topspiele jeder Art, habe immer neuste Software! Schickt heute noch Disk oder Liste an: R. Gillessen, St.-Georg-Str. 26, 4052 Korschenbroich 4.

ATARI 800 XL Suche zuverlässige Tauschpartner!!! Listen an: T. Groh, Galgenbergweg 10, 7907 Langenau PS. 100% Antwort.

ATARI XL-XE Tausche Software auf Disk und Cass. Schickt Eure Listen an Adreas Beterke, Walter-Sigel-Str. 14, 7000 Stuttgart 40. Tel. 0711/801270.



Die Gewinner aus asm 2/87

Karate Kid II (Atari ST)

Nils Neumann, 7030 Holzgerlingen; Christian Gehrig, 6968 Walldürn; Christian Hähnel, 2807 Achim 2; Alice Hoffmann, A-4600 Wels; Klaus-Peter Braune, 5603 Wilfrath, Thomas Briner, Ch-8180 Bühlach; Michael Seiler, 7343 Kuchen; Jürgen Busse, 4330 Mühlheim; René Sterz, 5000 Köln; Norbert Kranz, 3300 Braunschweig.

Antiriad

(C 64): Hakan Olman, 1000 Berlin 41; Frank Neumärker, 4132 Kamm-Lintfort; Wolff Rochus, 5064 Rösrath; Oliver Döhler, 2381 Dannewerk; Rolf Baumann, 4600 Dortmund 76; Matthias Beck, 9433 Dettingen; Lüder Kerkmann, 5000 Köln 90; Monika Messmer, 8500 Nürnberg; Ralf Eckstein, 2100 Kiel; Rudolf Berger, 3500 Kassel.

(Schneider)

Jochen Weilandt, 7770 Überlingen; Klaus Herrmann, 7400 Tübingen; Jürgen Brugger, 8900 Augsburg; Cambis Soleyman, 1000 Berlin 19; Dirk Ewald, 4426 Vreden; Thomas Fuchs, 8551 Heroldsbach; Linus Christ, 6273 Waldems-Bernbach; Andreas Beierlein, 6000 Frankfurt; Herbert Baum, 7900 Ulm; Matthias Huber, 8200 Landshut.

(Spectrum)

Klaus Englert, 6374 Steinbach; Harald Hoffmann, 6700 Ludwigshafen; Michael Wegrauch, 6120 Erbach-Bullau,; Udo Philipps, AQ-4800 Attrög; Dirk-Oliver Balkenhol, 5787 Olsberg-Elleringh.; Stefan Müller, 7952 Bad Buchau; René Pichler, A-9220 Velden am W.I.S.; Dieter Baumeister, 2800 Bremen; Hans-Peter Schuster, 6200 Wiesbaden; Mike Köhler, 7580 Bühl.

Spider (C 64)

(Disketten): Zeljko Markovic, 6484 Birstein; Werner Schönbrunner, A-4645 Grünau i. Almtal; Michael Wilk, 8550 Forchheim; Kurt Watzka, 8900 Augsburg; Thomas Schmid, CH-3295 Rüti bei Büren; Jan Eils, 5600 Wuppertal 2; Sarah M. Goto, 4000 Düsseldorf; Jens Schäfer, 3100 Celle; Udo Bornemann, 6050 Offenbach; Olaf Boland, 4044 Kaarst.

(Kassetten): Dirk Nielsen, 2059 Schuldendorf; Christopher Hay, 2430 Neustadt/H.; Marco Hoffmann, 2800 Bremen; Rainer Dörr, 7141 Beilstein; Andreas Belmega, 8012 Ottobrunn; Johannes Pfistner, 7800 Freiburg; Heiko Mischer, 8501 Feucht; Daniel Misgeld, 5162 Niederzier-Ellen; Winfried Wrede, 4798 Fürstenberg; Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Hans-Jürgen Lenski, 4270 Dorsten 11; Stefan Hoheisel, 100 Berlin 28; Angela Niederwieser, A-1180 Wien; Jörn Kierstein, 2332 Kosel; Guido Stingel, 7460 Balingen 1, Rainer Giersbach, 6345 Eschenburg 1, Michael Frerichs, 2190 Cuxhaven; Karl-Heinz Engels, 2800 Bremen; Martin Schütz, 5100 Aachen; Andreas Kellner, 8700 Würzburg.

Tass Times

C 64): Achim Müller, 8000 München 80; Bernhard Sachs, 5860 Iserlohn; Markus Schwarz, 4280 Bocholt.

(Atari ST): Hans J. Sieg, 4939 Steinheim; Lars Mosbach, 1000 Berlin; Andreas Weirich, 6544 Oberkostenz.

(Amiga): Alexander Moser, 7950 Biberach 1; Rudolf Lex, 8000 München 80; Christoph Förster, 6660 Zweibrücken.

(IBM): Uwe Zimmermann, 5208 Eitorf; Florian Theiss, 8050 Freising; Sandra Schöne, 4790 Paderborn.

Magnum-Joystick

Axel Muck, 6800 Mannheim; Heinz Bachler, A-1210 Wien; Christian Groß, 6450 Hanau; Sven Goßmann, 3501 Edermünde-Grifte; Arne Schuppner, 3564 Steffenberg 1; A. Bilke, 4223, Voerde 1; Oliver Schmidt, 2120 Lüneburg; Florian Packmor, 8771 Erlenbach-bei Marktheidenfeld; Marcus Jacob, 6115 Münster 1; Ralf Foerschges, 4150 Krefeld; Michael Krautkrämer, 5401 Emmelshausen; Michael Auerswald, 3540 Korbach; Dieter Mühlbauer, 8655 Neuenmarkt; Gunnar Jurdzik, 6085 Nauheim; Mario Krupa, 7014 Kornwestheim; Andreas Hunziker, CH-8001 Zürich; Andreas Kröner, 8609 Bischberg; Peter Sassen, 2252 St Peter-Ording; Michael Kröner, 4542 Tecklenburg 2; Ansgar Hölscher, 4505 Bad Iburg.

Achtung: Die Fertigstellung der Programme Uchi Mata für MSX, Cyborg für C 64 (Kass) und Footballer of the year für Atari XL hat sich, wie uns die Hersteller mitteilten, leider verzögert. Info dazu gibt's auf Seite vier.





Liebe Schachfreunde, es muß sich wohl herumgesprochen haben, daß COLOSSUS 4.0, schon seit einiger Zeit ungefährdeter ASM-Schach-Champion, noch immer ungeschlagen geblieben ist. Wahrscheinlich ist dies der Grund dafür, daß wir in den letzten Wochen eine verstärkte Resonanz auf unser Schachturnier beobachten konnten. Mehrere Händler, aber auch zahlreiche Leser haben uns inzwischen weitere Schachprogramme angeboten. Dank dieser Tatsache können wir schon jetzt ankündigen, daß wir in den nächsten Ausgaben die Programme PSION (IBM/ST/QL), CHESSMASTER (IBM-PC/C-64), COLOSSUS 4.0 (C-64) sowie das Programm SUPERCHESS 3.5 (Spectrum) berücksichtigen können. Die Reihenfolge, in der die Programme gegeneinander antreten, möchten wir allerdings an dieser Stelle noch nicht verraten. Trotz der zahlreichen Programmeingänge sind wir natürlich an weiteren Schachprogrammen interessiert und freuen uns über jede weitere Einsendung. An dieser Stelle möchte ich mich noch einmal bei den Firmen LEISURESOFT und PROFISOFT sowie bei Herrn H.-Jürgen Nackas für die freundliche Unterstützung unseres Schachturniers bedanken. ***Frank Brall***

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM-PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM-PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM-PC

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist immer noch Colossus 4.0 für den Spectrum, welches bisher nicht zu bezwingen war.

Welche Programme können teilnehmen?

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: Colossus 4.0 (Spectrum)

Da das Programm Colossus 4.0 in früheren Ausgaben bereits ausführlich vorgestellt wurde, möchten wir uns diesmal auf eine kurze Beschreibung in Stichworten beschränken.

System: C-64, CPC-464/6128, Joyce, Spectrum, BBC B, Electron
Preis: Kassette ca. 40 DM, Diskette ca. 59 DM
Hersteller: CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England
Bezugsquelle: U.a. T.S.Datensysteme, Nürnberg

* Brettdarstellung zwischen zwei- bzw. dreidimensional umschaltbar
* 3D-Darstellung teilweise etwas unübersichtlich
* Zugeingabe über Cursortasten, Joystick oder Koordinateneingabe
* Schachuhr
* Anzeige der augenblicklichen Zugberechnung sowie deren Bewertung
* Pro Sekunde untersucht Colossus ca. 170 Positionen
* Geschätzte Bewertung (1850+ELO (156+BCF)
* Optionen wie Seitenwechsel, Zug vor- bzw. zurücknehmen, Tip usw.
* Zahlreiche Turnierarten (Zug- und Spielzeit einstellbar u.ä.)
* Problemmodus für Schachaufgaben
* Eröffnungsbuch mit ca. 3000 Positionen
* Spielstand kann auf Diskette und Kassette abgelegt werden
* Die Material- bzw. positionelle Bewertung kann verlagert werden
* Blindspiel möglich
* Enorm spielstark, insbesondere im Mittelspiel

Der Herausforderer: CHESSMASTER 2000 (IBM)

CHESSMASTER, so heißt ein neues Schachprogramm für den IBM-PC. Dieses Programm existiert schon seit einiger Zeit für die Computertypen Apple II, Apple Macintosh, Commodore 64/128, Atari sowie für den neuen Commodore AMIGA. Wie fast alle neuen Schachprogramme unterscheidet sich das Programm weniger in der Spielstärke, sondern vielmehr im Bedienerkomfort von älteren Schachprogrammen. Selbst die komfortablen Programme COLOSSUS und TURBO-Schach müssen bei der Darstellung sowie den zahlreichen Funktionen von CHESSMASTER 2000 etwas neidisch werden.

Besonders die dreidimensionale Darstellung wirkt bei CHESSMASTER wesentlich realistischer und klarer als bei anderen Programmen, zumindest bei der 16-Bit-Version von CHESSMASTER. Bei den kleineren Rechnern, welche natürlich auch eine schwächere Auflösung besitzen, ist jedoch der Übersicht halber die zweidimensionale Darstellung sicherlich angebrachter. Im Gegensatz zu vielen anderen Schachprogrammen besitzt CHESSMASTER eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche. Das bedeutet, daß sich neben dem Schachbrett noch Hilfsbildschirme, Bewertungsnoten oder ähnliches in Form eines Fensters einblenden lassen. Die einzelnen Funktionen, wie 2D/3D-Umschaltung, Leveleinstellung, Seitenwechsel oder ähnliches lassen sich entweder über ein komfortables Pull-down-Menü aufrufen und verändern, oder direkt über eine CTRL-Sequenz aktivieren. An Funktionen bietet CHESSMASTER 2000 eigentlich alles, was sich der Schachfreund nur denken kann. Schachuhr, eigene Stellungen, Schachprobleme, Zugzurücknahme oder -vorspielen sind natürlich Standard und brauchen nicht näher erläutert zu werden. Die Zugeingabe läßt sich wie bei Colossus entweder über Koordinateneingabe oder direkt per Cursortasten vornehmen. CHESSMASTER bietet insgesamt 12 verschiedene Spielstufen, welche sich natürlich in der Bedenkzeit auswirken. Interessant ist hier, daß nicht die Bedenkzeit eines Zuges angegeben ist, sondern die Anzahl der Züge pro Zeiteinheit. Weiterhin kann der Level durch die Einstellung EASYMODE, NORMALMODE oder BESTMOVE noch zusätzlich beeinflußt werden. Bei der Einstellung BESTMOVE wird immer nur der am besten beurteilte Zug von CHESSMASTER ausgeführt. Im NORMALMODE entscheidet ein Zufallsgenerator unter den besten Zügen, welcher nun schließlich ausgeführt wird. Durch das Aktivieren des Eröffnungsbuches läßt sich die Spielstärke des Programmes noch um einiges erhöhen.

Ein Turnier mit CHESSMASTER wird zum wahren Vergnügen, denn alle Züge werden mit einer fast schon lustigen Musiksequenz kommentiert. So ist es beinahe möglich, am Klang der Musik zu erkennen, welcher Zug nun ausgeführt wurde. Neben der Programmdokumentation gehört zum Lieferumfang von CHESSMASTER eine Diskette mit 100 abgespeicherten Turnieren. Ein weiteres Handbuch dokumentiert jede der abgelegten Partien in Stichpunkten.

Alles in allem handelt es sich bei CHESSMASTER um ein sehr komfortables Schachprogramm, mit dem das Schachspiel zum Vergnügen wird. Wie stark das Programm allerdings ist, wird sich im nachfolgenden Turnier zeigen. *Frank Brall*

Programm: Chessmaster 2000. **System:** IBM, Apple II, Macintosh, C-64, Amiga, Atari. **Hersteller:** The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423. **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.



Das elfte Turnier:

Colossus 4.0 (Spectrum) gegen Chessmaster 2000 (IBM)

Bereits zum sechsten Mal versucht nun COLOSSUS, seinen Titel zu verteidigen. Nachdem COLOSSUS in der ersten Phase des letzten Turniers etwas in Verlegenheit geraten war, haben sich nun doch weitere Programme als Gegner beworben. Offensichtlich wurde im letzten Turnier das Image des unbesiegbar scheinenden COLOSSUS 4.0 etwas angekratzt.

Nun ja, wie es auch sei, diesmal hat sich jedenfalls das Programm CHESSMASTER 2000 zum Kampf bereiterklärt. Deses amm tritt auf einem 16-Bit-IBM-PC gegen COLOSSUS 4.0 an. Die Vorteile eines 16-Bit-Rechners wurden in einigen der letzten Turniere schon erwähnt, jedoch gelang es COLOSSUS immer wieder, seinen Gewindigkeitsnachteil durch eine leistungsstarke Bewertungsroutine auszugleichen.

Wie immer wurde in der Redaktion auch diesmal wieder gewettet. Die Mehrheit war davon überzeugt, daß COLOSSUS auch bei diesem Gegner keine Schwierigkeiten haben würde. Obwohl CHESSMASTER keineswegs als schlecht zu bezeichnen ist, wurde das Programm nicht als ernsthafter Gegner angesehen. Vielleicht lag dies auch daran, daß bisher alle PC-Programme kläglich versagt hatten.

Da es bei Chessmaster nicht möglich ist, die Bedenkzeit eines Zuges genau festzulegen, wählten wir hier den Level 2. Dieser Level steht für 40 Züge in 10 Minuten und entspricht somit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 15 Sekunden. Selbstverständlich wählten wir auch bei COLOSSUS eine Bedenkzeit von 15 Sekunden.

Wieder begann unser Champion das Spiel mit der beliebten Standarderöffnung E2-E4. Auch CHESSMASTER kannte diese Standarderöffnung und antwortete mit Bauer C7-C5. In der ersten Phase verlief das Spiel von beiden Seiten relativ zügig, da beide Programme mit einer umfangreichen Eröffnungsbibiliothek ausgestattet sind und somit am Anfang noch keine Bedenkzeit benötigen. Auch die nachfolgenden Züge verliefen noch relativ schnell und ließen keinen Stellungsvorteil erkennen.

Beide Gegner setzten anfangs verstärkt ihre Bauern ein und versuchten somit, Kontrolle über das Zentrum zu bekommen. Als COLOSSUS im elften Zug seine Rochade durchführte, kam CHESSMASTER zum ersten Mal in Schwierigkeiten. Doch nach einigen Zügen wendete sich das Bild plötzlich, CHESSMASTER hatte offensichtlich „allen Mut zusammengenommen" und sich für den Angriff entschieden. Ab dem 21. Zug erfolgte ein unerbittlicher Schlagabtausch, der zur Folge hatte, daß neben anderen wichtigen Figuren auch beide Damen verlorengingen. Von nun an hatte CHESSMASTER Materialvorteil, was COLOSSUS offensichtlich schwer zu schaffen machte. Zwar gelang es COLOSSUS noch mehrmals, seinen Gegner ins Schach zu setzen, jedoch war der Materialvorteil von CHESSMASTER zu stark, als daß der Sieg noch ernsthaft hätte gefährdet werden können. Etwas enttäuscht mußte die Redaktion zuschauen, wie COLOSSUS im 43. Zug durch Matt besiegt wurde. Trotz des verlorenen Spieles schien uns Colossus 4.0 immer noch das bessere Programm mit etwas Pech gewesen zu sein. Das Rückspiel sollte nun zeigen, welcher der beiden Gegner nun wirklich besser ist.

Diesmal begann CHESSMASTER das Spiel mit dem Zug Bauer D2-D4. Das Spiel verlief sehr schnell und gefährlich. Beide Gegner versuchten schon von Beginn des Spieles an, den Gegner unter Kontolle zu bringen. Im 20. Zug war die Spielsituation so verzwickt, daß CHESSMASTER völlig in Verzweiflung geriet. Obwohl eine Bedenkzeit von 15 Sekunden vorgegeben wurde, warteten wir geschlagene 20 Minuten, bis wir das Programm zum Zug zwangen. Auch in den nächsten Zügen verzettelten sich beide Gegner mehr und mehr, wobei COLOSSUS die Lage etwas besser bewältigte als sein Gegner. Im 48. Zug gab schließlich CHESSMASTER auf.

So spannend war es wirklich selten. Um endlich einen neuen ASM-Champion zu küren, mußten wir uns noch einmal für ein weiteres Turnier entscheiden. Dieses letzte Turnier sollte

nun entscheiden, wer im ASM-Schachturnier ausscheiden muß.
Auch diesmal wechselten wir wieder die Seiten. Colossus begann diesmal das Spiel anders als gewohnt, er zog Bauer D2-D4. Später stellte sich heraus, daß mit diesem Zug eines der längsten Spiele unserer Turnierserie begonnen hatte. Das Spiel verlief unglaublich ausgewogen, keine Seite konnte einen Material- oder Stellungsvorteil erspielen. Es schien fast, als wüßten die Programme, um was es bei diesem Turnier ging. Bis ins Endspiel hinein konnte COLOSSUS die Materialballance aufrechterhalten. Als nach dem 50. Zug immer noch kein größerer Vorteil zu erkennen war, schien sich ein Remis anzubahnen. Durch einen unverzeihlichen Fehler von COLOSSUS gelang es jedoch CHESSMASTER, das Spiel im 68. Zug durch ein Matt zu beenden.
Damit haben wir einen neuen Champion: CHESSMASTER 2000
Es war ein wirklich hartes Turnier, das viel Nerven kostete, aber es war auch ein würdiger Abtritt von COLOSSUS 4.0. Das 8-Bit-Spectrum-Programm, welches zahlreiche Gegner besiegte, wird uns noch lange in Erinnerung bleiben.

Frank Brall

Der neue Champion ist CHESSMASTER 2000 (IBM PC)

Liebe Schachfreunde! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Alle drei Spiele der heutigen Kontrahenten waren ungeheuer spannend, jedoch können wir sie leider aus Platzgründen nicht alle abdrucken. So haben wir uns auf die letzte, die alles entscheidende Partie geeinigt.

Colossus	Chessmaster	Colossus	Chessmaster
D2-D4	G8-F6	H2-H4	G2-F2
G1-F3	C7-C5	D3-E4	F2-E2+
B1-C3	C5XD4	E4-F3	E2-C2
F3XD4	D7-D5	H4-H5	C2-C3+
C1-G5	B8-C6	F3-E2	C3-G3
D4XC6	B7XC6	B4-B5	G3-B3
E2-E3	E7-E5	D4-D5	B3-H3
F1-E2	F8-B4	E2-D2	H3XH5
E1-G1	H7-H6	D2-E3	G7-G5
G5XF6	D8XF6	D5-D1	H5-H2
D1-D3	C8-F5	E3-F3	H6-H5
C3XD5	C6XD5	F3-E3	H5-H4
D3-B5+	F5-D7	E3-F3	H2-B2
B5XB4	A8-C8	F3-G4	B2-B5
A1-C1	F6-B6	D1-D4	B5-C5
B4XB6	A7XB6	D4-D3	C5-C6
F2-F4	C8-A8	D3-D5	C6XD6
A2-A3	F7-F6	D5-B5	D7-C6
C2-C4	E5XF4	B5-B4	B6-B5
E3XF4	D7-E6	B4-E4	C6-D7
F4-F5	E6-F7	E4-B4	D6-D5
F1-E1	E8-G8	B4-E4	D5-C5
E2-F3	A8-A5	E4-D4+	D7-E7
F3XD5	F7XD5	D4-E4+	E7-F7
B2-B4	A5XA3	E4-D4	C5-C4
C4XD5	A3-B3	G4-F3	C4XD4
C1-B1	B3XB1	F3-F2	D4-F4+
E1XB1	G8-F7	F2-G2	B5-B4
B1-D1	F7-E8	G2-H3	B4-B3
G1-F2	E8-D7	H3-G2	B3-B2
D5-D6	F8-C8	G2-H2	B2-B1Q
D1-D4	C8-C2+	H2-G2	B1-F1+
F2-F3	C2-C3+	G2-H2	F4-F2++
F3-E2	C3-C2+	Matt	
E2-D3	C2XG2		

„Kniffel-Schach"

Die Auflösung der Aufgaben aus Heft 2/87

Lösung zur Aufgabe 1 ASM 2/87

wKh3, wBg4, sKf4, sTf2, sLh1, sSf3, sBf5 und sBh4.
1. ... Bh4xg3 e.p. patt. Die Retroanalyse erlaubt das en-passant-Schlagen!

Lösung zur Aufgabe 2 ASM 2/87

Auf „b3" wurde ein schwarzer Offizier geschlagen. Auf „a6" konnte nur der wT (oder wD) geschlagen worden sein! Wäre dort der a-Bauer geschlagen worden, hätten die restlichen wB keine Möglichkeit mehr für die 2 offensichtlichen Umwandlungen finden können. Mit maximal 2 Schlagfällen mußte Weiß nun also umwandeln können!? Der g-Bauer könnte zwar mit 2 Schlagfällen in den „Sg8" umgewandelt haben, doch hätte dann vorher schon ein anderer wB mit weiteren Schlagfällen in den Wandlungsläufer („Lb8" bzw. „Lg3") umwandeln müssen. Diese Schlagfallmöglichkeiten gibt es nicht. Aus demselbem Grund kann der „Sc8", „Le8", „Lb8" und „Ta8" auch nicht die gesuchte Wandlungsfigur sein. Der schwarze d-Bauer konnte mit 2 Schlagfällen (z.B. e-Bauer und Dame) dem weißen d-Bauern „ausweichen", so daß dieser auf „d8" einst in den L hatte umwandeln können. Der weiße f-Bauer schlug auf die e-Linie, und nur der g-Bauer konnte (mit 1 Schlagfall) schließlich auf Feld „h8" im letzten Zug dieser Partie in den wS umgewandelt haben!

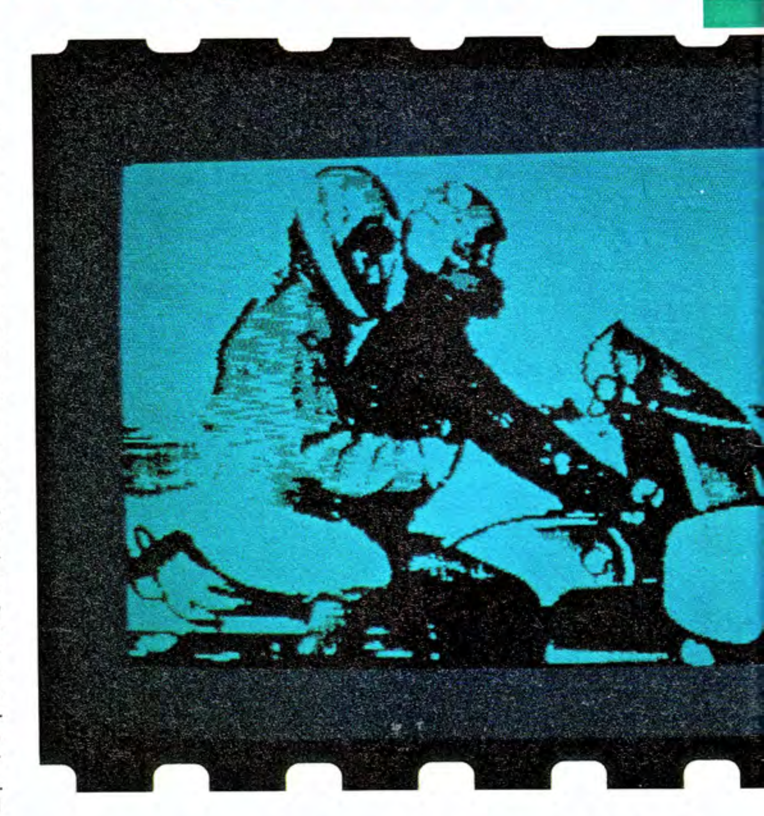
DAS KLEINE KNIFFELSCHACH-RÄTSEL

W	A	R	R	O	I	B	R	E	T	T	R
E	H	E	E	P	P	A	T	T	U	S	O
I	N	X	M	E	E	U	U	H	R	I	C
S	P	R	I	N	G	E	R	R	N	M	H
S	A	K	S	T	A	R	M	A	I	U	A
M	R	O	E	S	S	E	L	F	E	L	D
A	D	E	N	E	U	N	D	O	R	T	E
T	O	N	E	R	S	T	A	R	T	A	T
T	N	I	M	E	S	E	M	I	R	N	O
F	I	G	U	R	L	A	E	U	F	E	R

Noch einmal ein Hardcopy für den CPC

Programm: Copyman ,**System:** CPC 6128, **Preis:** ca. 98 DM, **Hersteller:** Detlef Berger, Im Lichtenfelde 76, 4790 Paderborn

Wieder eine neue „gewöhnliche" Hardcopy dachte ich, als ich das Hardcopyprogramm von **DATA BERGER SOFT** auf dem Tisch der ASM-Redaktion liegen sah. Manchmal glaube ich, es gibt mehr Hardcopies als Anwender- oder Spielprogramme für die CPC's. Als ich die Sicherheitskopie (so wie es im Handbuch empfohlen wird) in mein Laufwerk eingelegt hatte, merkte ich, daß ich meine vorgefaßte Meinung revidieren mußte.
COPYMAN von Data Berger ist durch Menüs übersichtlich geführt. Bei diesem Programm wurde besonders auf Geschwindigkeit großen Wert gelegt, was auch der erste Kurztest bewieß. In den Menüs gibt es unter anderem Optionen für die Veränderung der Farben und die Einstellung der Größen. Zu erwähnen ist auch die INVERS-Darstellung. Man hat die Möglichkeit, alle Farben, Modes und was es sonst beim Schneider noch gibt, zu speichern, und später beim Neuladen des Programms wird automatisch die letzte gespeicherte Bildschirmmaske wieder eingeladen. Beim Test wurde ein Star NL-10 und der CPC 6128 verwandt. Ich habe in der Bildschirmmaske den Epson-Modus angewählt und keine Schwierigkeiten mit der Kompatibilität des Druckers gehabt. Für Besitzer von Star SG-10-, NIQ/Centronix, CLP- oder Panasonic KX-P 1092-Druckern wurde bereits eine Voreinstellung geleistet. Diejenigen, die einen Drucker besitzen der nicht kompatibel ist, können ihren Drucker durch ein Einstellungsmenü anpassen. Der Ausdruck kann proportional richtig oder in verschiedenen Verkleinerungen und Vergrößerungen (Vertikal bis 256-fach, horizontal bis 200-fach) erfolgen. Neben dem Hauptprogramm befinden sich auf der Diskette noch andere Programme, die es erlauben, in selbstgeschriebenen Programmen mit Hilfe von RSX-Befehlen Hardcopys auf dem Drucker auszugeben. Auf Seite B der Diskette befinden sich insgesamt neun exzellente Demo-Bilder, die man mit Hilfe der Hardcopy ausdrucken kann. Einige von den RSX-Befehlen ähneln den jeweiligen Basic-Befehlen. Der Zweck ist, die gleiche Funktion, die der Computer normalerweise auf Bildschirm ausführt, auf dem Drucker auszugeben. Einige Befehle von COPYMAN: (H)FORMAT, (H)COPY, (H)INK, HPARA, HVOR. Als besondere Zugabe bietet die Firma Data Berger einen Service an. Sollte man den Wunsch haben, eines der Lieblingsfotos auf Computerformat zu bringen, so braucht man sich nur mit dieser Firma in Verbindung zu setzen. Durch modernste optische und elekronische Technik ist die Firma in der Lage, individuelle Wünsche zu erfüllen.



Das Anleitungsheft ist zwar kurz und bündig geschrieben, aber es enthält dennoch alle notwendigen Informationen. Es ist in zwei Teile gegliedert. Abschnitt 1 schildert die Anwendung von COPYMAN als eigenständiges Programm, und Abschnitt 2 schildert die Anwendung der Befehle, die als RSX-Befehlserweiterung gespeichert werden und auch dementsprechend den Befehlsaufbau mit der RSX-Kennzeichnung (senkrechter Strich vor dem entsprechenden Befehl) aufweisen. Als negativ habe ich eigentlich nur die relativ langen Wartezeiten des sonst doch so schnellen Schneiderlaufwerks empfunden.

Alles in allem ist COPYMAN das beste Hardcopyprogramm, das ich bisher auf dem CPC gesehen habe. Ich empfehle es jedem, der noch ein „professionelles" Harcopyprogramm sucht. Die vielzähligen Möglichkeiten, die COPYMAN zur Druckgestaltung bietet, können auch von Laien voll ausgenutzt werden. COPYMAN ist damit ein Programm, das nur empfohlen werden kann.

Buchstäblich in letzter Minute vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Version 2.0 von Data Berger.
Diese Fassung ist auch auf dem CPC 464 lauffähig. Sie ist durch eine Benutzeroberfläche bedienerfreundlich gestaltet!

Marc Böning

POSITIV: schnelle Bearbeitung, beliebige Ausschnittvergrößerung, komfortabler Editor
NEGATIV: trotz schneller Schneider-Floppy lange Wartezeiten

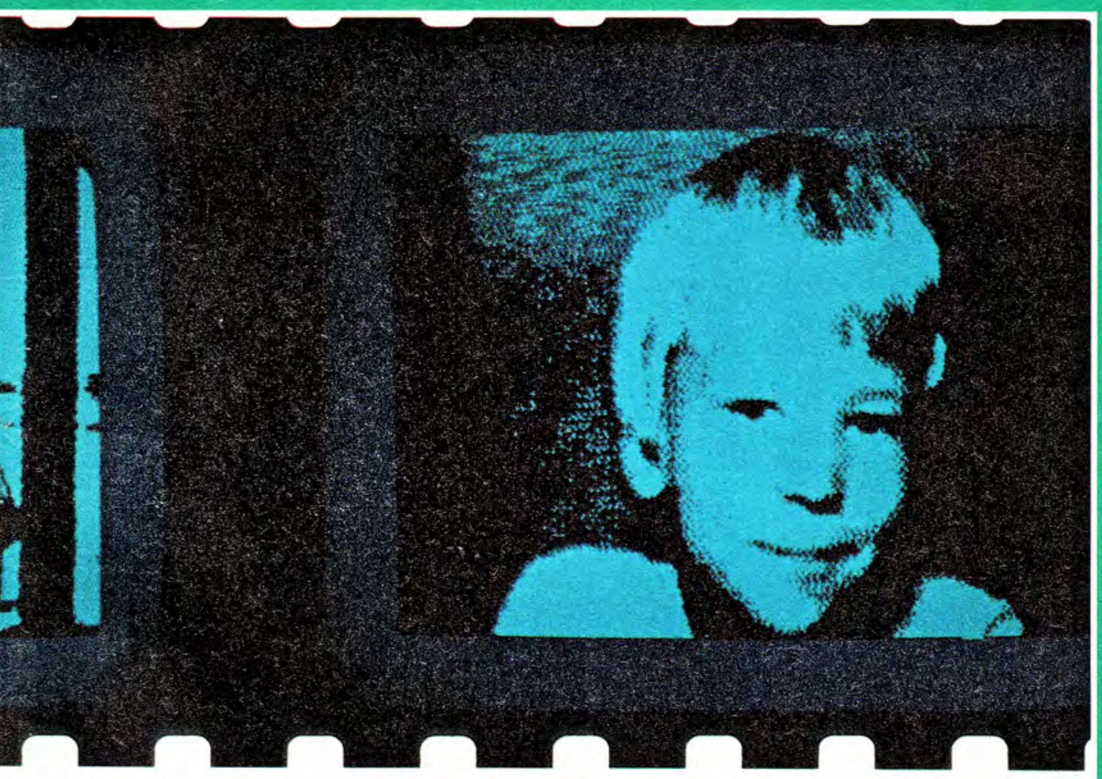
„Atari-Zeitmessung"

Programm (mit Hardware): Micro Time, **System:** Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, Cornwall, England, **Bezugsquelle:** u. a. Profisoft, Osnabrück.

Sicherlich haben auch Sie sich schon eimal darüber geärgert, daß man nach jedem Einschalten des ST's die eingebaute Uhr neu einstellen muß. Dem kann nun mit **MICRO TIME** abgeholfen werden. Die englische Firma **MICRODEAL** hat einen kleinen Hardware-Zusatz auf den Markt gebracht, nach dessen Einbau die Uhrzeit auch nach dem Ausschalten des Rechners „nicht verloren geht". Die Wirkungsweise der Erweiterung ist einfach: Mit Hilfe von Akkus wird der Tastatur-Prozessor des Atari ST, der ja auch die Uhr beinhaltet, nach dem Abschalten des Netzgerätes weiter mit Strom versorgt. Ist der Computer eingeschaltet, so laden sich die Akkus automatisch wieder auf. Die Funktionsweise der Erweiterungen hat allerdings einen Nachteil: Da der Computer zum Einbau geöffnet werden muß, geht die Garantie flöten (sofern noch vorhanden). Neben der eigentlichen Erweiterung bekommt man noch eine Diskette mit der Steuersoftware mitgeliefert. Auf dieser befindet sich ein Programm namens AUTOTIME PRG, das nach dem Systemstart dafür sorgt, daß der Computer weiß, „wie spät es ist". Auf der Diskette sind aber auch noch weitere Utilities, deren Beschreibung ich mir an dieser Stelle ersparen möchte. Fazit: Für ST-User, die die Uhr ihres Computers nicht von Hand stellen möchten, ist dies eine sinnvolle Erweiterung! *P.W.*

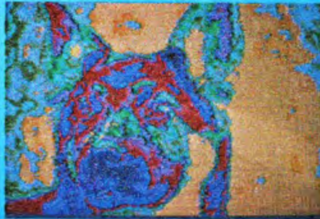
Positiv:
Leichter Einbau, der gut erklärt wird; mehrere nützliche Utilities werden mitgeliefert

Negativ:
Gerät muß geöffnet werden









Zur Sicherheit

Programm: Backup, **System:** Atari ST mit Harddisk (SH204 o.ä.), **Preis:** ca. 69 Mark, **Hersteller:** Microdeal.

Die britische Firma **MICRODEAL**, von der auch viele andere gute ST-Programme stammen, hat kürzlich ein Hilfsprogramm namens **BACKUP** auf den Markt gebracht, das es den glücklichen Besitzern einer Atari-Harddisk ermöglicht, Sicherheitskopien aller auf der Festplatte enthaltenen Programmfiles auf Diskette abzuspeichern. Sollten diese dann aus irgendeinem Grund auf der Harddisk beschädigt oder gelöscht werden, können sie mit dem selben Programm auch wieder zurückkopiert werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Programme zu kopieren:

1. Full Backup: Diese Funktion kopiert alle (!) Programme, die sich auf der Harddisk befinden auf Diskette. Daß bei einer gefüllten Harddisk entsprechend viele Disketten anfallen, um alle Daten aufzunehmen, braucht wohl nicht erwähnt zu werden.
2. Incremental Backup: Hiermit werden nur jene Files umkopiert, die noch nicht kopiert oder seit dem letzten Backup modifiziert wurden.
3. Backup By Date: Diese Funktion verlangt zuerst die Eingabe eines Datums. Dann werden alle Files, die nach diesem Datum auf der Harddisk abgespeichert wurden, auf Diskette übertragen.
4. Image Backup: Mit dieser Funktion wird der komplette Inhalt der Harddisk, ob belegt oder nicht, auf Diskette kopiert. Die Sache hat allerdings einen gravierenden Nachteil, denn um beispielsweise die 20 MegaByte einer SH204 auf Disketten abzuspeichern, werden bei einer Speicherkapazität von 720K pro Disk fast 30 Stück benötigt.

Fazit: Für Harddisk-Benutzer, die genügend ihr Eigen nennen, ist dieses Programm eine sinnvolle Alternative zu einem doch recht teuren Streamer. Eine Warnung ist allerdings angebracht: Falls Sie eine andere Harddisk als die Atari SH204 besitzen und sich das Programm zulegen wollen, sollten Sie sich vorher erkundigen, ob es mit Ihrer Harddisk funktioniert. *PW/BS*

Positiv: Preiswerte Alternative zum Streamer
Negativ: Großer Bedarf an Disketten

Das „Utility des Jahres“?

Programm: The OCP Art Studio, **System:** C64,Spectrum, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Rainbird Software, Wellington House, London WC2H 9DL. **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, München

Nachdem die Spectrum-Version des neuen Grafikprogrammes **THE OCP ART STUDIO** in dem englischen Magazin „Computing Weekly“ als bestes Utility des Jahres vorgestellt wurde, war ich gespannt, wie die neue Version für den C64 abschneiden würde. Das Programm wird mit englischer Anleitung (zumindest unsere Testversion) geliefert und beinhaltet eine sogenannte LENSLOK-Schablone. Das bedeutet, daß dieses Programm mit den inzwischen recht weit verbreiteten Kopierschutz „LENSLOK“ ausgestattet ist und nur zusammen mit dieser Schablone lauffähig ist. Nachdem das Programm geladen wurde und die Sicherheitsabfragen beantwortet sind, befindet man sich sofort im Arbeitsmodus. Das bedeutet, die zwei oberen Bildschirmzeilen stellen ähnlich wie bei GEM die sogenannten Pull-Down-Menüs da. Wie bei fast allen Grafikprogrammen erfolgt auch hier die komplette Steuerung des Zeichenstiftes oder die Menüwahl über einen Joystick. Um beispielsweise die Pen-Farbe zu wählen, fährt man das Pull-Down-Menü „ATTS“ an und wählt danach in dem erschienen Fenster den Menüpunkt „SETINK“. In dem danach sichtbaren Fenster kann eine von 16 Farben angewählt werden. Warum 16 Farben, kann der C64 eigentlich nicht nur 4 verschiedene Farben ? Diese Annahme ist richtig, wenn man den Multicolor-Modus meint, aber THE ART STUDIO arbeitet im Hires-Modus mit 320 * 160 Punkten Auflösung. Das bedeutet, daß mehr als eine Vordergrundfarbe nur durch geschickte Ausnutzung des Farbrahmens möglich ist. Nachteil ist, daß es schon bei einfachen Zeichnungen, bei denen sich Figuren oder Linien verschiedener Farben überschneiden, zu merkwürdigen Verfärbungen kommt. Sie können dies relativ leicht ausprobieren, indem Sie versuchen, zwei Kreise mit verschiedenen Farben sich überschneiden zu lassen. An den Schnittstellen entstehen dadurch größere Farbänderungen. Zwar versucht das Malprogramm diese Änderungen soweit wie möglich zu vermeiden, was allerdings nur sehr selten gelingt. Eine Alternative wäre hier nur der sogenannte Multicolormodus mit einer Auflösung von 160 mal 200 Pixeln. Dieser Modus, welcher übrigens beim KOALA PAINTER verwendet wird, ist hier leider nicht möglich. Dies ist sicherlich als nachteilig zu bewerten, denn schon das 14-DM-Programm VID COM erlaubt beide Betriebsarten.

Ansonsten entsprechen die Leistungen und Befehle des Programmes dem üblicher Standard eines Malprogrammes. Damit sind Befehle gemeint wie LINE, RAYS, CIRCLE, FILL, SPRAY usw. Die Ausführungsgeschwindigkeit der einzelnen Befehle möchte ich allerdings als sehr gut bezeichnen. Vorteile gegenüber anderen Malprogrammen bietet THE OCP ART STUDIO lediglich in der Musterfillroutine, dem Textgenerator und der Möglichkeit, bestimmte Abschnitte des Bildes zu rotieren, vergrößern, spiegeln, zu invertieren oder ähnliches. Auch die Möglichkeiten, eigene Muster oder Schriftarten zu definieren, ist bisher noch kein Standard unter den Zeichenprogrammen.

Für die Besitzer eines Grafikdruckers wurde ein spezielles Pull-Down-Menü eingerichtet. Damit sind diese in der Lage, Hardcopys von Grafiken in verschiedenen Auflösungen auf dem Drucker auszugeben.

Zum Abschluß möchte ich sagen, daß dieses Malprogramm vielleicht auf dem Spectrum durch seine Eigenschaften beeindruckt, jedoch mit Sicherheit nicht zu den besten C-64 Programmen zu zählen ist. Ich errinnere in diesem Zusammenhang nur an das günstige 14-DM-VID-COM, welches in einer der letzten Ausgaben vorgestellt wurde und wohl kaum als wesentlich schlechter zu bezeichnen ist. Zwar fehlte dort Hardcopy- sowie Textmodus, jedoch konnte man zwischen Hires- und Multicolormodus wählen. Es ist sicherlich eine Frage der Anwendung, für welches Programm man sich entscheidet.

Frank Brall

Positiv:
Alle wichtigen Standard-Befehle vorhanden
Hardcopymöglichkeit eingebaut (Drucker anpaßbar)
Muster- und Schriftarten frei definierbar
Schnelle Ausführungszeiten

Negativ:
Arbeitet nur im Hires-Modus
Im Vergleich zu anderen Programmen relativ hoher Preis
Bedienung teilweise etwas umständlich

Aus Alt mach Neu!

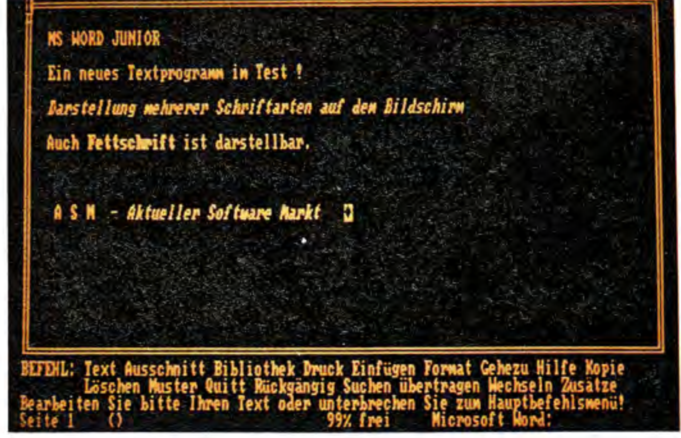
Programm: Junior-WORD, **System:** IBM und kompatible, **Preis:** 399 DM, **Hersteller:** Microsoft

Und wieder handelte die Fa. Markt & Technik nach altbewärtem Konzept, „aus Alt mach Neu“, indem Sie eine abgespeckte Version des Standard-MS-DOS-Textprogramms **WORDs** herausbrachte. Insider werden sicher wissen, was sich hinter diesen vier so unscheinbar klingenden Buchstaben verbirgt, doch auch ihnen werden die Besonderheiten des **JUNIOR-WORD** noch nicht so bekannt sein.

Beginnen wir also unseren Testbericht so, daß er auch für WORD-Neulinge verständlich und nutzbringend ist.

Zunächst einmal, und das ist die Besonderheit dieses Programms, arbeitet es nach von Viel-Textschreibern stets gewünschter und doch von fast keinem Textprogramm erreichter WYSIWYG-Eingabe. Hinter diesem monströsen Ausdruck steckt eigentlich nicht sehr viel, es handelt sich hierbei lediglich um die Zusammenfassung der Anfangsbuchstaben der englischen Worte „What you see is what you get“, was eingedeutscht soviel bedeutet wie: „Was man sieht, bekommt man auch“. Diese Umschreibung will sagen, daß der Text in wirklich allen Einzelheiten so auf dem Bildschirm direkt bei der Eingabe zu sehen ist, wie er auf dem Drucker erscheint (es gibt in Bezug auf Drucker ein paar Ausnahmen, doch dazu später mehr), – eine Umschreibung, die man sich merken sollte.

Ein weiterer Vorteil, den man mit WORD gegenüber anderen Textverarbeitungssystemen hat, ist die Tatsache, daß WORD die Maus Ihres Rechners (sofern vorhanden) unterstützt. Diese eignet sich wirklich hervoragend zu allen möglichen Dingen, wie zum Beispiel dem Setzen des Cursors, dem Blättern im Text, dem Setzen von



Fenstern und Fenstergrenzen oder auch einfach nur zur direkten Anwahl von der für **MICROSOFT**-Programmen typischen Menüleiste unterhalb des Arbeitsfensters.

Sollten Sie in Ihrem IBM eine Grafikkarte beherbergen, so wird die ganze Sache noch komfortabler. Dann nämlich können auch so ziemlich alle denkbaren Schriftarten auf dem Bildschirm dargestellt werden – auch für Gelegenheitsschreiber eine feine Sache. „Doch darf man über diesem ganzen Grafikschnickschnack auch die Schnelligkeit nicht vergessen", wird jetzt mancher, diesem Textsystem noch skeptisch gegenüberstehende Schnellschreiber sagen – und wird wahscheinlich trotz des Grafikmodus nach seinem ersten Text von WORD nicht mehr loskommen können, da alle Befehle auch über Tastenschlüssel abgerufen werden können, und dementsprechend schnell ausgeführt werden. Doch begeben wir uns nun in die eigentlichen Funktionen, die WORD dem Anwender sonst noch zur Verfügung stellt.

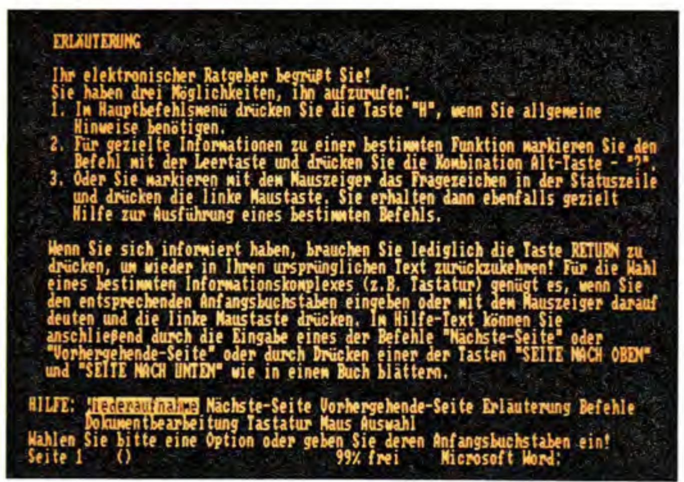
Nach dem Starten des Programms sieht man zunächst ein großes, noch leeres Eingabefenster mit einer untergestellten Menüleiste vor sich. Diese Leiste ist wie folgt aufgebaut:

BEFEHL: Text, Ausschnitt, Bibliothek, Druck, Einfügen, Format, Gehezu,Hilfe, Kopie, Löschen, Muster, Quit, Rückgängig, Suchen, Übertragen, Wechseln, Zusätze gefolgt von einer Statuszeile, die immer mit einem kleinen Hilfstext anzeigt, was man gerade macht oder falsch macht.

Solange keiner der Menüpunkte angewählt ist, befindet man sich im Editor des Textprogramms, wo man die Möglichkeit hat, auf oben vorgestellte Weise seinen Text zu editieren.

Durch einen Druck auf die ESC-Taste jedoch (oder natürlich durch die Maus) gelangt man in dieses Menue, wo viele weitere Funktionen auf den Anwender warten. Da wäre zunächst einmal der Menupunkt „Text", der jedoch lediglich die Aufgabe hat, den Texteschreiber wieder zurück zu seinem Text zu bringen.

Der folgende Menüpunkt ist da schon ungleich interessanter. Durch ihn ist es möglich, den Text in bis zu 8 verschiedene Ausschnitte einzuteilen und so diesen stückchenweise zu bearbeiten. Bei großen Texten ist dieses bestimmt eine Sache, die man nach der ersten Einarbeitung nicht mehr missen möchte, doch weiter geht es im



Text(programm). Der nun folgende Menüpunkt nennt sich „Bibliothek", aber selbst fortgeschrittene Anwender können sich hierunter nicht vorstellen, was damit gemeint sein kann. Da man ja schließlich nichts zerstören möchte, widmet man nun die nächsten 10 Minuten dem Junior-WORD beigelegten Handbuch, das sich übrigens, dies sei an dieser Stelle gesagt, nicht gerade durch übersichtliche Struktur hervortut, und bekommt heraus, daß dieser Befehl zum Einstellen der Trennhilfe und ferner zur Übersendung von Befehlen an das Betriebssystem vorhanden ist.
Bei dem darauffolgenden Menüpunkt wird es nun interessant. Hier kann nämlich der Text gedruckt werden und das auf alle möglichen Arten und Weisen. Sie können hier wählen, ob die Ausgabe auf den Drucker oder, zur Weiterbearbeitung, in eine Datei „gehen" soll, in welcher Qualtät der Text gedruckt wird oder auch ob Serienbriefe erstellt werden sollen. Sehr bemerkenswert ist hierbei die Tatsache, daß man Texte in eine Warteschlange einreihen kann, die das Drucken von Texten ohne Unterbrechung des Programms ermöglicht. Das heißt, daß man durchaus einen Text in eine Warteschlange einreihen und anschließend noch während der Drucker druckt schon einen neuen Text bearbeiten könnte. Leider ist es in der jetzigen Version nicht möglich (jedenfalls schweigt sich das WORD-Handbuch darüber aus), eine spezielle Druckeranpassung vorzunehmen. Zwar wird eine wirklich umfangreiche Bibliothek von Druckertreibern mitgeliefert, jedoch ist es ziemlich schwer, etwas mit einem sehr exotischen Drucker in Zusammenarbeit mit WORD anzufangen.

Der folgende Menüpunkt befaßt sich mit dem Verwalten von Textbausteinen. Sie haben damit zum Beispiel die Möglichkeit, mit dem Befehl „Löschen" einen Textbaustein aus dem Gesamttext herauszuschneiden und diesen dann anschließend aus dem „Papierkorb" wieder durch den Befehl „Einfügen" in den Text einzubauen – eine sehr, sehr praktische Sache, wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat.

Mit einer der leistungsstärksten Befehle ist der Befehl „FORMAT". Leider ist er so umfangreich, daß seine Gesamterklärung an dieser Stelle den Rahmen des Testberichtes sprengen würde, so daß wir uns nur auf die wichtigsten Sachen beschränken wollen.

Nachdem man diesen Menüpunkt angewählt hat, erscheint eine weitere Untermenüleiste, die die folgenden Menütitel bietet:
Zeichen, Absatz, Tabulator, Fußnote, Bereich, Kopf-/Fußzeile

Der erste dieser Menüpunkte dient dazu, die fast unzählbaren Schriftarten WORDs einzustellen. Auch hat man hier die Möglichkeit, nachträgliche Umstilisierungen vorzunehmen, indem man vor Anwahl der entsprechenden Schriftarten ganz einfach einen Block markiert.

Der nächste Befehl ist für die Verwaltung von Absätzen zuständig, ob diese also z.B. linksbündig, rechtsbündig, zentriert oder ausgerichtet auf dem Bildschirm (oder Drucker) erscheinen sollen. Weiterhin können hier spezielle Formatierungswünsche erfüllt werden, wie z.B. die Einstellung des linken und rechten Randes und vieles mehr.

Um Tabulatoren, die WORD selbstverständlich perfekt beherrscht, zu setzen oder zu löschen, gibt es den nächsten Menütitel. Eine Besonderheit dieser Tabulatorenstops ist jedoch die Tatsache, daß man hier nicht auf das Leerzeichen als Füllzeichen beschränkt ist, sondern auch Dezimalkomma ta oder Punkte angeben kann. Auch Fußnoten können in den Text eingefügt werden, wobei die entsprechende Fußnote automatisch in den Text an der richtigen Stelle eingebunden wird. Dazu ist der folgende Befehl notwendig. Sie werden nach Anwahl desselben dazu aufgefordert, ein Fußnotenzeichen einzugeben und können bald darauf den eigentlichen Fußnotentext hinzufügen, der immer „vor" dem Text hergeschoben wird.

Die beiden noch ausstehenden Befehle befassen sich ausschließlich mit der weiteren Formatierung (Kopf & Fußzeilen, Seitenformat) und sollen an dieser Stelle nicht weiter erläutert werden.

Die Besonderheiten wären damit eigentlich alle geklärt. Natürlich bietet WORD auch jene Standardtextprogrammfunktionen, wie Suchen, Suchen & Ersetzen und, was noch natürlicher ist, die Ausgabefunktionen wie das Laden und Speichern von Dokumenten.

Fazit: Mit Junior-Word erhält man für 399.– ein Textprogramm in die Hände, das wirklich jeden Ansprüchen gerecht werden muß. Auf spezielle Druckformatvorlagen wurde jedoch in dieser „abgespeckten" Version verzichtet ("Muster"-Befehl). Trotzdem ist der Preis von 399.– DM als 100% gerechtfertigt anzusehen, – gerade wenn man dieses Programm mit anderen Klassikern, wie z.B. Wordstar vergleicht.

Sollte man wirklich nicht auf spezielle Druckeranpassungen verzichten können, so wird man gezwungen sein, etwas tiefer in die Tasche zu greifen, aber dafür das ebenfalls günstige WORD der Version V3.0 zu erhalten. *Hilbig*

Positiv:
Darstellung aller Schriftarten auch auf dem Bildschirm
Schnelle Verarbeitungsgeschwindigkeit trotz Grafikmodus
Arbeiten an mehreren Textstellen gleichzeitig
Einfache Bedienung
Verarbeitet neben mehrere Textformate unter anderem ASCII-Format
Negativ:
Keine Druckeranpassung vorhanden

„Sport & Science Fiction“ für Gamemaker!

Programm: Gamemaker Sport Library/Science Fiction Library, **System:** C64/128, Apple II, **Preis:** , **Hersteller:** Activision Deutschland GmbH, Karlstraße 26, 2000 Hamburg 76

Nach dem großen Erfolg des *Gamemakers,* welcher bereits in der Ausgabe 4/86 von ASM getestet wurde, sind nun zwei Erweiterungen für dieses Programm erhältlich. Diese Erweiterungen enthalten vorprogrammierte Hintergrungszenen, Soundereffekte und jede Menge Sprites. Ziel ist es, durch die Anzahl der vorhandenen Grafiken die Entwicklungszeit sowie die grafische Aufmachung von Spielen stark zu verbessern. Die Grafiken sind so aufgebaut, daß einzelne Elemente mittels des COPY-Befehles beliebig aneinandergesetzt werden können und somit immer neue Grafiken entstehen. Ein Beispiel ist ein Baum, dessen Äste beliebig zusammengesetzt werden können. Die mitgelieferten Sprites bestehen aus kompletten Sequenzen und können somit schon im Spritedesigner animiert werden. Teilweise sind Spritefolgen auf der Diskette zu finden, welche aus mehr als 10 Sprites zusammengesetzt wurden und somit eine sehr fliessende Animation gestatten.

Da für die meisten Spielideen schon entsprechende Elemente auf der Diskette zu finden sind, kann der Programmierer bzw. der Anwender oft die Grafikerstellung überspringen und direkt mit dem Programmieren beginnen. Auf diese Weise dürften einfache Spiele schon nach wenigen Stunden fertiggestellt sein.

Je nach Geschmack kann sich der Programmierer entscheiden, ob er lieber Sport- oder Science Fiction-Spiele entwikkeln möchte. Mich hat jedenfalls die Science Fiction-Erweiterung etwas mehr überzeugt, da sehr viele Objekte und Sprites etwas detailreicher gezeichnet wurden.

Die **GAMEMAKER SPORT LIBRARY** enthält vor allem vorprogrammierte Hintergrundszenarien (vom Hockeyfeld bis zum Billardtisch), Charaktere (Boxer, Golfer etc.), Objekte (Ölspuren und Ski-Springschanzen), Bewegungsabläufe, Geräuscheffekte und Musikuntermalung. Vor allem werden die Sportarten Tennis, Baseball, Basketball, Fußball, Autorennen, Darts, Bogenschießen und Zehnkampf unterstützt.

Die **GAMEMAKER SCIENCE FICTION-LIBRARY** enthält dagegen vor allem Hintergrundgrafiken (von Galaxien bis zum Raumschiff-Landedeck), Charakter und Objekte (z.B. Fliegende Untertassen und Raketen), Bewegungsabläufe, Geräuscheffekte (von Jetmotoren bis zum Zischen der Strahlenpistole) und Musik. Als Spritesequenzen sind Planeten, Raumschiffe, Aliens, Weltraumwaffen und ähnliches vorhanden.



Insgesamt erhält man mit beiden Tools eine wirklich brauchbare Ergänzung zum Programmieren von Action Games, insbesondere dann, wenn man bedenkt, daß gerade die Grafik das Problem vieler Programmierer ist. Allerdings sollte man sich nicht von dem mageren Demo, welches sich ebenfalls auf der Diskette befindet, abschrecken lassen. Das System leistet doch etwas mehr.

Frank Brall

Positiv: Hervorragende Grafiken, schöne Sprite-Animationen, viele Möglichkeiten durch eine Art „PUZZLE-Grafik“
Negativ: Dokumentation bisher nur in Englisch

Hi-Res auf dem ZX-81

Programm: ZX Hi-Res- Toolkit V4.8, **System:** ZX-81 mit 16Kbis 64K, **Preis:** Ca. 25 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.

Daß der ZX-81 noch nicht ganz abgeschrieben werden darf, beweisen wieder einige Neuerscheinungen. Eine davon kommt von **SSC** und heißt **ZX-HI-RES-TOOLKIT.** Ich habe für Sie die Version 4.8 getestet.

Mit diesem Programm kann man auf dem ZX-81 ohne Hardware-Zusatz immerhin 256*192 Bildpunkte ansprechen! Das entspricht der Auflösung des Spectrum; allerdings lassen sich keine Farben darstellen (und das wird auch nie möglich sein). Zwar wurden schon oft solche Hilfsprogramme veröffentlicht und sogar als Listings abgedruckt, doch diese wiesen nicht die Qualität und Möglichkeiten wie das vorliegende Programm auf. So funktioniert das HI-RES-TOOLKIT sowohl im Slow- als auch im Fast-Modus. Eine Besonderheit des Programms ist, daß es nun möglich ist, hochauflösende Grafik und Schrift gleichzeitig darzustellen! Um nun die hochauflösende Grafik einzuschalten, tippt man HRG; will man die normale Auflösung, so gibt man NORMAL ein. Praktisch ist auch, daß insgesamt sechzehn Hilfsbefehle vollständig ins Basic integriert wurden. Somit entfällt eine umständliche POKErei, die bei einer eventuellen Falscheingabe zum Absturz des Systems führen könnte! Die Befehle werden mit PRINT USR und dann dem entsprechenden Befehl ausgeführt:

HRG: Schaltet in den hochauflösenden Modus um
NORMAL: Schaltet in die normale Auswertung zurück
WHITE: Löscht den HRG-Bildschirm mit den unteren beiden Zeilen
BLACK: Wie WHITE, füllt jedoch mit schwarzen Zeichen auf
PLOT X,Y: Setzt einen Bildschirmpunkt
UNPLOT X,Y: Löscht den Bildschirmpunkt
DRAW x1,y1,x2,y2: Zeichnet eine Linie
UNDRAW x1,y1,x2,y2: Zeichnet eine weiße Linie
INVERT: Invertiert den gesamten Bildschirm bzw. X-Zeilen
TEXT: Schreibt den Inhalt einer Zeichenkette auf den Bildschirm (kann pixelweise angesprochen werden)
SCROLLUP/SCROLLDOWN: Schiebt den Bildschirm um eine bzw. mehrere Zeilen nach oben oder unten
SCRSAVE: Speichert den Bildschirminhalt auf Kassette ab
SCRLOAD: Lädt einen Bildschirmfile ein
COPY: Ermöglicht eine Hardcopy auf dem Drucker
MEMO: Zeigt den freien Speicherplatz an

Im Gegensatz zu anderen Hi-Res-Hilfsprogrammen bleibt der Cursor in den unteren beiden Bildschirmzeilen stehen. Selbst INPUT-Befehle, Fehlermeldungen etc. werden beim HRG-Modus angezeigt. Damit fällt ein „im-Dunkeln-tippen“ endlich weg. Bilanz: Jedem ZX-81-User, der endlich eine vernünftige Grafik erstellen will, ist dieses Programm unbedingt zu empfehlen!

Stefan Swiergiel

Positiv: 6 Hilfsbefehle ins Basic integriert; Text und hochauflösende Grafik gleichzeitig darstellbar; „im-Dunkeln-tippen“ fällt weg; mitgeliefertes Demo; keine zusätzliche Hardware erforderlich.
Negativ: ---

Immer schneller...

Programm: Kassembl 12, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** Diskette 98 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Data Berger, Im Lichtenfelde 76, 4790 Paderborn, Tel.: (05251) 64852.

Assembler für die CPC-Rechnerserie gibt es eigentlich schon genug. Die meisten davon haben jedoch den Nachteil, daß sie als englische Originalfassungen auf dem deutschen Markt verkauft werden und die englische Anleitung dem User hierzulande den Einstieg zumindest erschwert. Abhilfe schafft hier vielleicht **KASSEMBL 12,** ein deutsches Programm, das man mit einem sehr präzisen (deutschen) Handbuch versehen hat.

KASSEMBL 12 richtet sein Hauptaugenmerk auf die Compilierung der in Assembler geschriebenen Source-(Quell) Programme in wirklich reine Maschinensprache. Durch diese Compilierung ergibt sich ein erheblicher Geschwindigkeitsvorteil gegenüber z.B. Basicprogrammen (ca. 100- bis 500mal schneller).

Das Programm stellt dem Benutzer für seine Maschinenprogramme 12KByte Speicherplatz zur Verfügung. Das hört sich im ersten Augenblick nicht viel an, täuscht aber, denn bei den 12KByte handelt es sich

Leichter geht's nimmer!

Programm: Filemaster, **System:** C64/C128, **P:** , **Hersteller:** Robtek Ltd., **Bezugsquelle:** Micro-Händler, Malmedyerstraße, 4050 Mönchengladbach, Tel.02161/60041/2/3

Dataverwaltungsprogramme bzw. Datenbanken gibt es für den C64 fast soviel wie Sand am Meer. Sucht man jedoch ein Programm, welches größere Datenmengen verarbeiten kann, so muß man schon etwas länger suchen. Insbesondere dann, wenn man keine Lust hat, erst einen längeren Einarbeitungskurs, mittels des oft unverständlichen Handbuches, durchführen zu müssen.

Das neue Programm **FILEMASTER** von **ROBTEK** versucht offenbar, genau diese Probleme zu vermeiden. Das Programm wird ausschließlich auf Diskette, zusammen mit einer kurzen, allerdings auch deutschen Anleitung geliefert. Die Programmdiskette ist auf beiden Seiten bespielt, wobei die erste Seite die C64-Version und die zweite Seite die C128-Version des Programmes enthält.

Die Handhabung des Programmes ist so gestaltet, daß selbst ein Computer-Neuling kaum Probleme hat, eine erste Datei zu eröffnen und anschließend zu verwalten. Nachdem das Programm geladen wurde, wird eine entsprechende Datendiskette von dem Programm verlangt. Da bei einem ersten Programmstart noch keine Datendiskette existiert, betätigen wir nur die RETURN-Taste und gelangen somit in das sogenannte „JOB-Menü":

1 expand file
2 file list on screen
3 create new file
4 close index
5 search/change
6 change diskette
7 print
8 sort
9 select other file
A quit
B disk routine

Nach einem erstmaligen Laden eines Programmes muß die Funktion 3 aktiviert werden. Damit kommt man in die Routine „Specify field" (Feld bestimmen), mit der der Inhalt der eigentlichen Datei festgelegt wird. Bei Filemaster ist es leider festgelegt, daß immer nur 6 Einträge pro Datensatz verwendet werden, auch weniger Felder sind nicht möglich. Nachdem man die Bezeichnungen der einzelnen Felder (z.B. Name, Strasse, Ort, usw.) festgelegt hat, müssen noch die maximalen Längen jeder Eingabe dem Programm mitgeteilt werden. Auch hier beschränkt sich das Programm auf maximal 24 Zeichen pro Feld, was wohl nicht gerade als viel zu bezeichnen ist. Nachdem diese Eingaben getätigt wurden, fragt das Programm nach der Anzahl der Records (Datensätze). Trotz Studieren des Handbuches konnten wir nicht ermitteln, wie hoch eigentlich die Anzahl der Datensätze gewählt werden darf. Fest steht, daß es sich um eine dreistellige Zahl handeln muß, da längere Eingaben zurückgewiesen wurden. Im Test zeigte sich jedoch, daß die Anzahl auf 600 Datensätze begrenzt ist, wobei die Länge der Felder bzw. deren Bezeichnung keine Rolle spielen. Nachdem auch die Anzahl der Records eingegeben wurde, fragt das Programm nach einem Filenamen. Danach setzt sich das Laufwerk in Bewegung und richtet eine relative Datei (auch RANDOM genannt) ein. Je nach der Anzahl der Datensätze kann dieser Vorgang bis zu einigen Minuten dauern. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, so meldet sich das Programm wieder im JOB-Menü.



Von dort aus hat man nun die Möglichkeit, Datensätze zu ändern, zu erweitern, zu löschen, zu sortieren oder nach einem bestimmten Feld absuchen zu lassen. Da das Programm auf jeden Datensatz direkt zugreift, arbeiten alle Funktionen relativ schnell und zuverlässig. Weil alle Funktionen über Menü-Technik aufgerufen werden, fällt es hier nicht schwer, schnell mit den Eigenschaften des Programmes vertraut zu werden. Das Programm wurde so gestaltet, daß selbst fehlerhafte Eingaben nicht zu einem Absturz führen können.

Insgesamt läßt sich sagen, daß **FILEMASTER** ideal für den Einsteiger ist, welcher größere Datenmengen verwalten möchte. Lediglich der Umstand, daß die Anzahl der Felder sowie deren maximale Länge nicht beeinflußt werden können, wirkt sich bei einigen Anwendungen negativ aus. *Knarf*

Positiv: Einfache Bedienung, relative Dateiverwaltung (RANDOM ähnlich), C128 Version nützt 80 Zeichen-Zeile, schnelle Ausführung aller Funktionen
Negativ: Anzahl der Felder kann nicht gewählt werden, maximale Länge eines Feldes 24 Zeichen

---

um compilierte, reine Maschinensprache. Dies bedeutet, daß es sich dabei um 130 bis 150KByte Sourcecode handelt, die das Programm umgewandelt hat. Die Differenz der beiden Werte hängt mit dem Umfang der Kommentierung des Maschinenprogramms zusammen. Um extrem langen Sourcecode zu assemblieren, bietet das Programm dem Benutzer die Möglichkeit, die verschiedenen Source-Dateien zu einem Maschinenprogramm zu „linken"; die vom Benutzer definierten Variablen bleiben dabei erhalten. Die Programmgeschwindigkeit beim Abarbeiten der jeweiligen Sourcecodes ist schon beachtlich und hat mich überrascht, da ich anderes gewohnt war; um z.B. ein Maschinenprogramm von ca. 8KByte zu erzeugen, benötigt KASSEMBL 12 nur ca. 2 Minuten – und das trotz der Tatsache, daß es sich dabei um fast 90KByte Sourcecode handelt, der bearbeitet werden muß und trotz der umfangreichen Diskettenoperationen. Die Oberfläche des Programms ist ausgesprochen benutzerfreundlich gestaltet. Der Sourcecode wird, wie gewohnt, im Basic-Mode eingegeben. Die gewohnten Befehle, wie z.B. Listen, Editieren; automatische Zeilennumerierung, Renumber usw. bleiben erhalten und können wie bisher benutzt werden. Darüberhinaus bekommt der Anwender noch weitere Befehle durch das Programm zur Verfügung gestellt. Es ist unter anderem möglich, den Sourcecode nach Worten oder ganzen Zeichenketten zu durchsuchen, Zeilen wahlweise zu listen und zu editieren, Variablen (Label) zu definieren (auch in Abhängigkeit zu anderen Labeln) und arithmetische Operationen zwischen Zahlen und Zahlen, Labeln und Labeln, Zahlen und Labeln durchzuführen. Auch das Erscheinen von Fehlermeldungen auf dem Bildschirm ist nicht weiter schlimm und setzt nicht das verzweifelte Wühlen im Handbuch in Gang, da die Fehlermeldungen überwiegend in deutscher Sprache ausgegeben werden. Ein Druckerbuffer, der softwaremäßig ein- und ausgeschaltet werden kann, gehört ebenso zum Lieferumfang wie die Möglichkeit, Breakpoints zu setzen.

Das Handbuch ist ausführlich und präzise; es erklärt auch dem Einsteiger sehr gut die verschiedenen Begriffe, ohne sich in weitschweifenden Ausführungen zu ergehen. KASSEMBL 12 hat einen festen Platz in meiner Programmsammlung erhalten, und ich kann es guten Gewissens empfehlen. Einzig störend ist der relativ hohe Preis von 98 Mark. Hier sollte der Hersteller noch etwas mehr Kundenfreundlichkeit entwickeln. Aber vielleicht trifft dies ein, wenn sich das Programm gut verkauft.

Hendrik A. Kretzschmar

Positiv: Enorm schnelle Assemblierung; Sourcecode läßt sich von Diskette assemblieren.
Negativ: Kein eigener Editor; relativ hoher Preis.

The Final Cartridge II – Wieder ein neues „Sichheitskopierprogramm"?

Programm: The Final Cartridge, **System:** C64/C128 im C64 Modus, **Preis:** 149 DM, **Hersteller:** H&M Computer, Holland und E. Th. van der Enden, Holland, **Bezugsquelle:** Medica, Kopmanshof 69, 3250 Hameln, Tel. 05151/43266.

Nachdem Mitte letzten Jahres zum ersten Mal ein Modul vorgestellt wurde, welches Sicherheitskopien auf Knopfdruck anfertigte, schießen nun ähnliche Module wie Pilze aus dem Boden. Der Vorreiter dieser Modulserie war das Multiface-One für den Spectrum, danach folgten Final Cartrige, Freeze Frame MK II, Mirrage Imager, Mirrage Microdriver , Multiface-Two, Disk-Wizzard und seit neuestem auch Final Cartridge II.
Fast alle erwähnten Module unterscheiden sich lediglich in der Sicherheit der erstellten Kopien. Ein Teil der Module, wie auch FINAL-CARTRIDGE I, erlauben die Nutzung der erstellten Kopien nur dem Besitzer des Modules und verhindern somit das Verbreiten von urheberrechtlich geschützten Programmen.
Einige neuere Module verzichten ganz auf diese Sicherheitsmethode und erlauben das Laden von erstellten Programmen, auch ohne daß man im Besitz des Modules sein muß. Zu dieser Reihe gehört auch das neue Modul **THE FINAL CARTRIDGE II.**
Dieses Modul ist eigentlich kein richtiger FREEZER, sondern leistet wesentlich mehr als die gewöhnlichen Module. Neben einer Basicerweiterung, einem Maschinensprachemonitor, einem sogenannten GAMEKILLER, einer Hardcopyroutine, einem Diskettenmonitor simuliert das Modul auch eine Centronics-Schnittstelle am User-Port des C64. Dies ist relativ sinnvoll und erspart so manchem Computerbesitzer den Kauf eines teuren Druckerinterfaces. Die Basicerweiterung umfaßt in erster Linie Diskettenbefehle sowie die üblichen Toolkit-Befehle wie AUTO, DEL, FIND, HELP, OLD, RENUM und APPEND. Interessant ist, daß diese Befehle sofort nach dem Einschalten des Computers aktiv sind und sich trotzdem weitgehend mit vorhandenen Programmen vertragen. Auch die sonst ungenutzten Funktionstasten werden nun endlich sinnvoll belegt. Dem Benutzer der Datasette stellt das Modul eine Reihe neuer Befehle zur Verfügung, mit welchen sich Daten oder Programme bis zu 10mal schneller abspeichern bzw. laden lassen. Auch die Diskettenbesitzer profitieren von einem schnellen Ladeverfahren, welches bis zu sechsmal schneller arbeitet als das Original-Commodore-Verfahren. Bei einigen kopiergeschützten Programmen läßt sich dieses Verfahren allerdings nicht nutzen, in diesem Fall wird automatisch auf das Standard-Ladeverfahren umgeschaltet. Der Maschinensprachemonitor hat sich gegenüber der ersten Version von FINAL CARDRIDGE kaum verändert. Er besitzt die üblichen Standard-Befehle wie Assembler, Disassembler, Fill, Block-Transportbefehle, u.v.a.

Besonders erwähnen möchte ich hier die Möglichkeit, auch Maschinenroutinen oder Speicherbereiche unterhalb des ROM zu bearbeiten sowie bestimmte Diskettensektoren einzulesen oder abzuspeichern. Besonders viel Wert wurde bei der neuen Version allerdings auf den sogenannten FREEZER, welcher in unserem letzten Test schon kritisiert wurde, gelegt.
Im Gegensatz zur alten Version besitzt der Freezer jetzt eine eigene Aktivierungstaste am Modul. Ein Test mit vier Programmen ergab, daß auch die Sicherheit, das heißt die Lauffähigkeit der kopierten Programme, stark erhöht wurde. Untenstehende Tabelle zeigt das Modul im Vergleich mit FREEZE FRAME MKIII.

Wie aus der Tabelle zu entnehmen ist, steht FINAL CARTRIDGE in keinem der kopierten Programme hinter der berühmten Sicherheit von FREEZE FRAME MKIII. Vorteilhaft ist sogar, daß in der Regel weniger Blocks auf der Diskette belegt werden. An dieser Stelle möchte ich jedoch erwähnen, daß es uns im Test nicht gelang, eine erstellte Freezer-Kopie ohne Modul von Kassette zu laden, obwohl dies laut Handbuch keine Probleme bereiten dürfte. Das Problem lag daran, daß FINAL CARTRIDGE offenbar auch den Schnellader im Turbo-Verfahren abspeichert, wodurch dieser nur mit dem Modul ladbar ist. Diskettenbenutzer brauchen diese Probleme allerdings nicht zu fürchten, wie sich im Test herausstellte.
Ob sich die gezeigte Sicherheit jedoch hochrechnen läßt, zeigt nur ein Test über einen längeren Zeitraum. Aber es dürfte jetzt schon feststehen, daß die Kopiesicherheit stark erhöht wurde und somit endlich eine Konkurrenz zu den bisher bekannten Modulen vorhanden ist. Besonders auch der GAME-KILLER, welcher die Kollisionsregister ausschaltet und so einen höheren HIGHSCORE erlaubt, dürfte bei den Spiele-Freaks gut ankommen.

Frank Brall

THE FINAL CARTRIDGE
FREEZE RESET
H & P Comp. Holland 010 - 4231982

Top ASM Hit

Programmname	Belegte Blocks bei FREEZE FRAME	Belegte Blocks bei FINAL CATRIDGE
THRUST	188	148
AVENGER	234	211
URIDIUM ließ sich von beiden Modulen nicht kopieren)		
PARADROID	218	200

Positiv:
Nützliche Basic-Erweiterung
Maschinensprachemonitor u. Diskettenmonitor
GAME-KILLER schaltet Sprite-Kollisionen aus
Centronics-Schnittstelle über User-Port verfügbar
Leistungsfähiger FREEZER
Hardcopy

Negativ:
Keine Einrichtung zum Kopieren von Programmen, die nachladen

Leistungsstark!

Programm: Omikron-Basic, **System:** Atari ST, **Preis:** 238 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2

Wie die Wilden waren Basicprogrammierer vor kurzem hinter vernünftig zu programmierenden Basicinterpretern für den Atari St her,- doch es gab keine. Erst, als sich der Programmierer Frank Ostrowsky hinsetzte und das Basic für den Atari St schrieb, waren alle befriedigt. Doch nun fand man in den verschiedensten Fachzeitschriften Andeutungen über ein brandneues Basic, das **Omikron-Basic** der Firma **Omicron.**

Lange genug dauerte es ja, bis das GfA-Basic endlich Konkurrenz bekam, und die hat es jetzt- und zwar reichlich. Denn dieses Basic trotzt wirklich allen Geschwindigkeitsvorstellungen, die man von einem Basicinterpreter haben kann. So dauert es z.B. eine leere For-Next-Schleife 10000mal mit einer Fließkommavariable als Zähler zu durchlaufen, nur eine halbe Sekunde. Bei Verwendung einer Integervariablen geschieht dieses gar in einer 3/10tel Sekunde.

Doch die Geschwindigkeit alleine macht es nicht, Komfort ist bei den ach so GEM-verwöhnten Atari-St Besitzern gefragt, und da liegt der GfA-Basic-Interpeter meiner Meinung nach nach wie vor an der ersten Stelle. So ist es zwar möglich, mit dem Omikron-Basic auf eine GEM-Library zurückgreifen zu können, ebenso wie man im Bereich der Dateiverwaltung durch eine ISAM-Library unterstützt wird, doch all diese Tatsachen täuschen nicht darüber hinweg, daß das GfA-Basic ungleich flexibler ist, gerade in der neu vorgestellten Version V2.0. Muß beim Omikron-Basic, nur um eine ALERT-Box zu erzeugen, noch die ganze GEM-Libary „mitgeschlört" werden, so kann dieses im GfA-Basic durch einen einzigen, wirklich simplen Befehl geschehen. Gleiches gilt hier für Menüleisten oder auch für File-Selectorboxen,- eben halt die wichtigsten und am häufigsten vorkommenden GEM-Routinen. Auch das Anleitungsbuch des OMIKRON-BASIC läßt, was das drum-herum des Basics angeht, zu wünschen übrig. Zwar sind die eingebauten Befehle des Basics wirklich gut erklärt, doch schweigt sich das Handbuch über die übrigens selbst in OMICRON-BASIC verfaßte GEM-Library ebenso über die ISAM-Library, völlig aus. Hier wird lediglich auf ein Document-File auf der beigelieferten OMICRON-BASIC-Demo-Diskette verwiesen, in dem eine sehr, sehr knappe Beschreibung beider Libraries zu finden ist.

Nächster zu besprechender Punkt wäre der Editor. Hier muß allerdings der durch sehr viele Funktionen glänzende Editor des Omicon-Basics gelobt werden. 3 Eingabeformate stehen zur Verfügung, so daß die Übersicht des Programms stets erhalten bleibt. Leider muß beim OMICRON-BASIC auf die Zeilennummerierung noch geachtet werden, während diese bei GfA-Basic ganz entfallen kann. Dieses empfinde ich persönlich als sehr lästig, da man so mit den eingebauten Blockoperationen des Editors kaum etwas anfangen kann – schließlich müssen alle Zeilen noch umnummeriert werden.
Was die Grafikprogrammierung angeht, so unterscheiden sich beide Interpeter nicht sehr viel. Beide stellen sehr leistungsfähige Operationen zur Verfügung, wobei das OMIKRON-BASIC durch den eingebauten SCREEN-Befehl, welcher es erlaubt, mehrere Bildschirme zu verwalten, den Interpreter in dieser Disziplin schließlich doch an die Spitze setzt.
Ebenso was die Berechnungen angeht, ist das OMIKRON-BASIC deutlich besser. Es stellt nämlich Fließkommaroutinen zur Verfügung, die als einzigartig gelten dürften. 19 Stellen hinter dem Komma sowie Exponenten 4000 zeichnen diese aus. Man stelle sich vor, daß dieses Basic in der Lage ist, die Fakultät der Zahl 1000 zu berechnen! Doch damit gibt sich das OMIKRON-BASIC lange noch nicht zufrieden. Es stellt weiterhin Matritzenoperationen zur Verfügung, mit denen es z.B. möglich ist, Gleichungen mit mehreren Unbekannten in sehr kurzer Zeit zu lösen.
Für alle Dateiverwaltungs-Freunde kommt neben einer sehr guten, ebenfalls in Basic geschriebenen ISAM-Library ein wirklich sehr leistungsfähiger Befehl hinzu, der SORT-Befehl. Dieser ermöglicht das alphabetische Sortieren eines (fast) beliebig großen Arrays, wobei er sich automatisch den Speicherplatzgrößen des jeweiligen Rechners anpaßt, und die jeweils bessere Sort-Routine wählt (Quicksort oder Bubblesort)
Übrigens! Omikron-Basic wird nicht, wie z.B. das GfA-Basic auf Diskette, sondern auf einem handlichen Modul ausgeliefert. Dieses Modul wird in die linke Seite des St's gesteckt und ist dann sofort betriebsbereit. Sehr erfreulich sind damit auch die Ladezeiten des Moduls, die beinahe =0 sind.

Fazit: Das OMIKRON-BASIC spricht gerade die Leute an, die sehr viel mit mathematisch-naturwissenschaftlichen Problemen zu tun haben. Aber auch Umsteiger von Commodore-Rechnern werden dieses Basic bevorzugen, da sie in ihm wirklich sehr viel von ihren alten Rechnern wiederentdecken und auch sehr viel vorfinden werden, was sie sich zu „Glanzzeiten" des 64ers schon immer wünschten (besonders: Schnelligkeit).

Das soll natürlich nicht heißen, daß man das Omikron-Basic nur an oben genannte Gruppen empfehlen kann. Tatsache ist, daß auch ehemalige St-Basicbesitzer an diesem 238.– DM teuren Basicinterpreter ihre wahre Freude haben werden. Die GfA-Basic-User werden jedoch wahrscheinlich nicht noch einmal einen Wechsel vornehmen. Schade also, daß dieses Basic nicht früher erschienen ist. K.L.

Positiv:
Umfangreicher Befehlssatz
Enorm schnelle Verarbeitungszeiten
Leistungsstarke Grafikbefehle
Fliekommaroutinen arbeiten bis 19 Stellen hinter dem Komma
Exponenten größer als 4000 Zeichen denkbar

Negativ:
Zeilennummern müssen eingegeben werden

Adressenverwaltung

Programm: Mighty Mail, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microdeal, Box 68, ST Austell, PL25 4YB, England
Mit **Mighty-Mail** hat jetzt auch die Firma **Microdeal** ihr eigenes Dateiverwaltungsprogramm für die Atari ST – Generation auf den Markt gebracht.
Nach dem Starten des Programms erscheinen in Menüzeile die Drop-Down-Menüs:
1) File,
2) Layouts,
3) Masks, und
4) Printer.

Um das Programm benutzen zu können, muß man zunächst (falls noch nicht vorhanden) ein File anlegen. Danach gelangt man in die Editiermaske des Programms. Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich die Data-Labels (leider in Englisch) wie z.B. Company, last name, first name usw ... Dann folgen Angaben zur Adresse sowie Telefon und Möglichkeiten, um etwa Bemerkungen des Anwenders oder Kundennummern unterzubringen.
Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich die üblichen Optionen der bisherigen Dateiverwaltungen wie z.B. „search mask", „get next", „get previous" mit denen man sich die bereits eingegebenen Daten anschauen kann.
Unter Layout erhält man die Optionen zum Definieren von Labels oder Reports. Hier gibt es eine Besonderheit des Progamms: Man hat die Möglichkeit, zwischen 80 Spalten und 160 Spalten auf dem Bilschirm zu wählen; eine meiner Meinung nach sehr hilfreiche Option, um komplexere Eingabemasken übersichtlich verwalten zu können. Man kann sich so nach seinen Wünschen eine Eingabemaske zusammenstellen.
Die zweite Besonderheit des Programms existiert in Form von 16 vom Benutzer frei definierbaren 'Schlüsselwörtern'. Diese dienen dazu, den eingegebenen Adressen einen bestimmten Index zu geben. Es besteht so die Möglichkeit, den gespeicherten Personen wichtige Stichworte zuzuordnen. Dies ist eine gute Hilfe, um die Adressen in verschiedene Bereiche oder in Gruppen zusammenzufassen.
Als Fazit ist zu sagen: Mit dem Programm MIGHTY MAIL erhält man eine Adressenverwaltung mit guten Einsatzmöglichkeiten und hoher Benutzerfreundlichkeit. Besonders für Kleinbetriebe ist diese Dateiverwaltung zu empfehlen. *J.B.*

Positiv:
Hohe Flexibilität. Hohe Benutzerfreundlichkeit. Gute Übersichtlichkeit bei der Dateneingabe.

Negativ:
Die Programmbeschreibung ist sehr dünn ausgefallen. Noch keine deutsche Version auf dem Markt.

Der neue „Künstler"

Programm: The Artist II, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Softechnics, Covent Garden, London, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90. Tel: (089) 690 87 67.

Vor gut einem Jahr wurde ein Zeichenprogramm veröffentlicht, das für Aufsehen sorgte. Dem User eröffneten sich mit diesem Programm zahlreiche Möglichkeiten, von denen man bis zu diesem Zeitpunkt nur geträumt hatte. Die Rede ist von **THE ARTIST,** das von dem Schweden Bo Jangeborg geschrieben wurde. Daraufhin wurde schon ein Nachfolger angekündigt, doch der kam und kam nicht. Jetzt ist endlich eine neue Version des Zeichenprogramms erhältlich: **THE ARTIST II** von **SOFTECHNICS** hat gegenüber dem Vorgänger noch mehr Möglichkeiten und ist auch wesentlich einfacher zu bedienen. Wer den ARTIST kauft, der bekommt gleich drei Programme für den Preis von einem! Zunächst einmal das Zeichenprogramm selbst, dann ein Sprite Designer und ein Page Maker, der im Zusammenhang mit THE WRITER (ASM berichtete!) betrieben werden kann. Der Screen Compressor wird schon fast als selbstverständlich angesehen. Nun aber zu dem Zeichenprogramm:

Nach dem Laden wird der User nach einer vorhandenen OPUS-Floppy, einem KEMPSTON-E-Drucker-Interface oder AMX Mouse gefragt. Werden falsche Eingaben gemacht, kann das Programm abstürzen. Geärgert hat mich, daß mein MULTIFACE ONE (eine etwas ältere Version) nicht kompatibel ist und sich der ARTIST mit einem System-Absturz verabschiedet. Das kann bei den neuen Versionen übrigens nicht mehr auftreten. Dann taucht ein leerer Bildschirm mit einer Menü-Leiste in der oberen und Ikonen in der unteren Bildschirm-Zeile auf. Die Menü-Leiste besteht aus den mittlerweile bekannten Pull Down-Menüs.

Hier eine nähere Erläuterung der Menü-Leiste: Über STORAGE kann man Bilder, FILL-Muster und anderes auf Kassette, Microdrive oder Floppy abspeichern. Zwar wurde nur die OPUS-Floppy als Menü-Punkt berücksichtigt, da aber die Speicherroutinen im Basic stehen, lassen sich diese leicht auf andere Diskettenstationen umschreiben. Aber auch die Druckerroutinen sind hier untergebracht. Von einer normalen Hardcopy über zwei verschiedene Graustufen-Hardcopies bis hin zum Mini-Bild ist alles möglich.

TYPEFACE gibt die Schriftart an, mit der man auf dem Bild arbeiten kann. Eigene Schriftsätze können mit übernommen werden. Mit MODUS kann z.B. das Muster der Schreiblinie oder eine bestimmte Farbpalette angewählt werden. SCREEN ermöglicht dem User, den Bildschirm zu löschen, ein Gitter über das Bild zu legen usw. Auch eine UNDO-Funktion (Löschen der letzten Aktion) ist vorhanden. Mit EXTRAS lassen sich neue Fonts, neue FILL-Muster erstellen, und die Steuerung des Programms (Kempston-Maus/AMX-Maus/Tastatur/Kempston-Joystick) kann geändert werden.

Schließlich gibt es noch die Fensterfunktionen. Ein Fenster wird mit einem Icon geöffnet. Die Funktionen innerhalb des Fensters werden aber über die Pull Down-Menüs gesteuert. Das Drehen, Spiegeln, Invertieren, Scrollen und die Möglichkeit, Farben zu verändern, gehören zum Standard, aber die Funktionen THICKEN und OUTLINE sind neu. Bei THIKKEN wird jeder Pixel um einen Pixel breiter; bei OUTLINE wird eine zweite Umrandung gezeichnet. Diese Funktionen werden sicher oft genutzt werden! Das waren nur einige Beispiele der Menüs, aber es gibt ja auch noch die Ikonen! Da kann man zum einen Linien, Kreise, Ellipsen und Vierecke (alle elastisch!) zeichnen und dabei wählen, ob diese ausgefüllt sein sollen oder nicht (ausgenommen die Linien, natürlich). Zum anderen kann man Vergrößerung, Bildschnitt, Fill- und Text-Modus anwählen.

Die Bildschnitt-Routine ist relativ komplex, aber sehr komfortabel. Es wird im Prinzip eine Folie über das vorhandene Bild gelegt, und dann darf geschnippelt, eingefügt und gelöscht werden. Bei der Vergrößerung wird der Bildschirm wiederum in zwei Abschnitte geteilt: Im linken sieht man die Original-Größe, im rechten die Vergrößerung. Toll gemacht! In der rechten unteren Ecke wird die aktuelle Farbe und das zur Zeit eingestellte Fill-Muster angezeigt. Die Geschwindigkeit der einzelnen Routinen sind ausreichend bis gut. Dabei sollte man bedenken, wie komplex und bedienerfreundlich das gesamte Programm ist!

Die anderen, zusätzlich mitgelieferten Programme will ich nur kurz erwähnen: Mit dem SPRITE DESIGNER lassen sich große Sprites (48 mal 48 Pixel) einfach herstellen. Die Sprites können natürlich animiert werden (bis zu 73 einzelnen Phasen). Auch hier gibt es die Pull Down-Menüs. Meiner Meinung nach ist es der beste Sprite Designer überhaupt!

Mit dem PAGE MAKER lassen sich in Verbindung mit dem Textverarbeitungsprogramm THE WRITER (ebenfalls von SOFTECHNICS) kleine Zeitungen erstellen. Also, quasi ein *Newsroom* für den Spectrum. Der erstellte Text wird zunächst eingeladen, dann kommt ein Screen hinterher, und dann gibt's einen Umbruch (Text formatieren, Bilder plazieren etc.). Das Endergebnis wird in mehreren Blöcken a 768 Bytes abgespeichert, kann aber auch sofort ausgedruckt werden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Tja, mit THE ARTIST II bekommt der Spectrum-User das, worauf er schon viel zu lange gewartet hat: Ein Spitzenzeichenprogramm, das den Spectrum gut „ausnutzt", ein tolles Spriteprogramm, die Möglichkeit, Zeitungen oder Anzeigen zu erstellen. Und dazu noch der günstige Preis. Was will man mehr? *Stefan Swiergiel*

Positiv: Ausnutzung von zahlreichen Massenspeichern (Microdrive/Floppies), einfache Steuerung über Pull Down-Menüs (Maussteuerung möglich), optimale Vergrößerungs-Technik, Bildschnitt-Möglichkeit, umfangreiche Fenster-Technik, zahlreiche Unter-Menüs und Funktionen, zusätzliche Programme (Sprite Designer/Page Maker), einfach erstellbare Sprites, Mischung von Text und Grafik mittels Page Maker, sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Negativ: Programm mit älteren Multiface One-Versionen inkompatibel.

Der IBM kann „lesen"!

Programm: Supercopy Profi, **System:** IBM und 100% Kompatible, **Preis:** ca. 885 DM, **Hersteller:** Generics, Amalienstraße 49, 7500 Karlsruhe, **Bezugsquelle:** Comfood-Software, Ossenkampstiege 70 A, 4400 Münster, Tel. 0251/719768

Obwohl zahlreiche Computer die gleiche Diskettengröße, 5 1/4 bzw 3 Zoll besitzen, lassen sich Daten oft nicht übertragen. Hier sind sogenannte Formatunterschiede, welche sich meist durch Sektorgröße, Anzahl der Sektoren pro Track oder ähnliches unterscheiden, das Problem. Auch wenn das Format übereinstimmt, kommt es zu Problemen, wenn der eine Rechner ein MS-DOS und der andere Rechner ein CP/M-Betriebssystem benutzt.

Da es jedoch oft wünschenswert ist, Daten, beispielsweise Texte, unter verschieden Rechnern auszutauschen, bleibt oft nur ein komplizierter Weg über Schnittstellen. Das Programm **SUPERCOPY,** welches über die Firma **COMFOOD** vertrieben wird, soll nun diesem Problem ein Ende machen. Dieses Programm ermöglicht das Lesen, Schreiben und Formatieren von derzeit ca. 170 CP/M-Diskettenformaten unter MS-DOS. Unterstützt werden alle handelsüblichen Laufwerke von 3 Zoll bis maximal 8 Zoll. Weiterhin ist es mit dem Programm möglich, mehr als 25 verschiedene MS-DOS Formate automatisch zu erkennen, beispielsweise das Format der Atari ST-Serie. Da SUPERCOPY die verschiedenen Formate über sogenannte Treiber in das MS-DOS System integriert, lassen sich somit alle Befehle, wie beispielsweise DIR, COPY oder ähnliches, direkt auf die CP/M-Diskette anwenden. Auch Programme können somit mit CP/M-Files zusammenarbeiten. Die Installation eines bestimmten Formates ist denkbar einfach und kann ohne Schwierigkeiten auch von einem Neuling vorgenommen werden. Nachdem man das INSTALL-Programm aktiviert hat, müssen lediglich einige Fragen (in Deutsch) beantwortet werden. Danach wird das entsprechende Format auf Ihrer Systemdiskette installiert. Wenn der Computer gebootet wird, steht sofort das neue Format zur Verfügung. Angesprochen wird dieses über ein Pseudo-Laufwerk, beispielsweise C oder D, je nachdem wieviele Formate installiert wurden. Im Installationsprogramm ist wählbar, welche Laufwerke als PSEUDO-DRIVE angesprochen werden sollen: A,B oder ein echtes C. Ein eingestelltes Format kann jederzeit über das Programm SELECT, welches ebenfalls mitgeliefert wird, umgestellt werden. Die echten Laufwerke werden durch SUPERCOPY nicht beeinflußt und können weiter wie gewohnt als MS-DOS Laufwerke benutzt werden. In der Redaktion testeten wir die Funktion von Supercopy mit 5 1/4 Schneider- und Osborn-Disketten, welche mit CP/M-Files bespielt waren. Wir waren überrascht, wie schnell und einfach wir mit diesem Programm zurechtkamen, obwohl wir anfangs nur flüchtig das

Handbuch durchblätterten. Für Anwender, welche mehrere Computersysteme besitzen, oder Programme für mehrere Rechner entwickeln wollen, ist dieses Programm wirklich nur zu empfehlen. *Frank Brall*

Positiv: Einfache Bedienung, umfangreiche Dokumentation, zahlreiche Formate wählbar, verträgt sich mit vorhandener Software
Negativ: ---

„Die Box"

Programm: Paintbox, **System:** C 64, **Preis:** (Kass.) ca. 9,– DM, **Hersteller:** Golden Games.
Ein Malprogramm, noch ein Malprogramm und noch eines für den C 64. Natürlich muß man sich da fragen, ob es sich überhaupt lohnt, ein neues Zeichenprogramm auf den Markt zu bringen. Besonders für den C 64 haben bestimmte Programme einen Standard gesetzt, der schwerlich zu überbieten ist. Hier ist es insbesondere der KOALA PAINTER, der in fast jeder C-64-Malerwerkstatt vertreten sein dürfte. Dies führte dazu, daß sich andere Hersteller von Software und sogar von Hardware (z.B. bei Videodigitizern) an diesem Format orientiert haben, obwohl der KOALA PAINTER in einem ungünstigen Format arbeitet, da er das Commodore-Format ignoriert und die Reihenfolge von Video-RAM und Farb-RAM vertauscht und so die Einbindung erstellter Bilder in eigene Programme unnötig erschwert.
Weitere Argumente für ein neues Malprogramm könnten sein: Die schwere Beschaffbarkeit von KOALA PAINTER oder anderen alteingesessenen Programmen, das ungünstige Preis-Leistungsverhältnis. Mit all diesen Dingen räumt die **Paint Box** auf. Dieses expliziete Low-Cost-Produkt bietet weitgehend die gleichen Features wie die teureren Brüder, jedoch weist die Zoom-Funktion besondere Qualitäten auf. Um PAINT BOX beurteilen zu können, muß man wissen, daß es sich hierbei nicht um ein nagelneues Programm handelt, sondern um eine Schubladenentwicklung. PAINT BOX hat daher gar nicht erst den Anspruch, etwas umwerfend Neues zu bieten. Vor allem für Neueinsteiger bietet PAINT BOX daher ausreichend Qualitäten zu einem Preis, der kaum der Rede wert ist. *Uwe Knierim*

Positiv: Alle wichtigen Features vorhanden, einfache Bedienung, sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.
Negativ: dürftige Anleitung

Durch Grafik komfortabel?

Programm: GEM, **System:** IBM u. Kompatible, Amiga, Atari ST, Macintosh, **Preis:** Je nach Version und Bezugsquelle unterschiedlich, **Hersteller:** Digital Research
Ein neuer Stern am Betriebssystem-Himmel tat sich mit dem neuen Schneider PC1512 auf, die Anwenderumgebung **GEM**. Lange hatte sie unter den Schlafenden geweilt, bis ihre Wiederauferstehung erst durch den Atari 520St, später dann durch den neuen Schneider PC1512 vollführt wurde. Doch eigentlich keiner der neuen PC-Besitzer weiß so recht etwas mit dem ungewohnten Grafik - Environment - Memory anzufangen. Grund genug, uns an dieser Stelle etwas mit diesem „Superbetriebssystem" aus dem Hause **Digital Research** am Beispiel des Programms „GEM-Desktop" (frei übersetzt: „GEM-Arbeitsoberfläche") auseinanderzusetzen.
Zunächst einmal können Sie die Tastatur Ihres Rechners fast ganz vergessen,- die „Maus" ist gefragt. Die Maus,- das ist eine Eingabeeinheit, die Bewegungen dem Computer überträgt, und durch einen Pfeil die Position der Maus sichtbar macht. Über diese Maus haben Sie nun die Möglichkeit, Pulldown-Menues anzuwählen, Fenster zu öffnen, zu schließen, zu verschieben und vieles mehr.
Der große Vorteil dieses Eingabesystems liegt nun darin begründet, daß ein einfaches Anklicken eines Symbols oder das Anfahren einer Menüleiste natürlich wesentlich einfacher und schneller vonstatten geht, als die Eingabe eines vergleichbaren Befehls direkt über die Tatstatur. Um z.B. das Inhaltsverzeichniss (bei GEM-Version 1.2, die auch übrigens in einer ähnlichen Version auf dem Atari St installiert ist) einer Diskette anzuzeigen, fährt man mit seinem Mauszeiger lediglich auf das entsprechende Diskettenstationsymbol (eine Diskette beim IBM; ein Karteikasten beim Atari 520St), klickt zweimal kurz hintereinander auf die linke Maustaste, und schon präsentiert sich das Inhaltsverzeichnis mit allen Informationen in einem sich öffnenden Fenster. Hier liegt nun ein weiterer Vorteil:
Durch die Fenster des GEMs ist man nicht nur auf den eigentlichen Bildschirm bei der Ausgabe beschränkt, sondern kann durch die sogenannten „Scrollbalken" ein Fenster mit einer Auflösung von 1000x1000 Zeilen und Spalten (durch Tricks sogar noch mehr) simulieren. In unserem Falle kommt uns diese Tatsache ebenfalls zugute, da wir das Inhaltsverzeichnis, einmal in den Rechner eingelesen, ständig sortiert vor Augen haben. Doch damit ist die Fenstertechnik des GEMs lange noch nicht erschöpft. Insgesa mt können 4 Fenster gleichzeitig geöffnet sein, wobei die Position, Breite und Höhe des Fensters frei vom Benutzer gewählt werden können.
Auf unseren Fall im GEM-Desktop wiederum bezogen würde das bedeuten, daß der Benutzer des GEMs in der Lage ist, den Inhalt von insgesamt vier Inhaltsverzeichnissen gleichzeitig auf einem Blick parat zu haben!
Ebenso einfach gestaltet sich die Ausführung anderer Befehle, wie z.B. das Anlegen eines neuen Ordners. So wird hierbei auf die Menüleiste gefahren und der Punkt „FILE" angewählt. Es fällt sofort bei Berührung desselben ein Pulldown-Menue herunter, in welchem wiederum der Punkt „New Folder" angewählt wird. Nun entsteht eine Dialogbox auf dem Bildschirm, die dazu da ist, den gewünschten Namen zu erfassen (dazu wird natürlich jetzt die Tastatur benötigt) und den Ordner anzuwählen. Diese Methode ist doch bestimmt einfacher als die Eingabe des Befehls „mkdir", zumal man sich bei GEM keine fremdländisch klingenden Befehlsworte zu merken braucht.
Konnte dieser Testbericht knall-harte „Command-User" nicht überzeugen, der folgende Absatz wird dies sicherlich. Die Tatsache alleine, daß mehrere Dateien unter GEM genauso schnell gelöscht werden können wie eine einzige, ist doch sehr verblüffend – entspricht aber voll und ganz der Wahrheit. Hierbei wird nämlich wieder einmal die Grafikfähigkeit Ihres Rechners und das Vorhandensein einer Maus ausgenutzt und das auf die folgende Art und Weise: Zunächst klickt man mit gedrückter SHIFT-Taste die Programme an, die gelöscht werden sollen. Anschließend fährt man mit der Maus auf einen angewählten Dateinamen, schiebt diesen bei noch gedrückter Maustaste auf das Mülleimer-Symbol. Es erscheint nun eine Dialogbox die nochmals um die Bestätigung bittet, da soundsoviele Dateien gelöscht werden sollen, und damit ist der Kuchen gegessen bzw. Ihre Dateien sind gelöscht.
Doch es geht noch einfacher. Es gibt unter GEM eine Gummi-Band-Funktion, mit der Sie die gewünschten Files einfach umrahmen und sie dann auf eben beschriebene Weise in den Mülleimer befördern können. Das Ganze dauert dann in der Regel nicht länger als 2 oder 3 Sekunden, – auf jeden Fall schneller als das Eingeben sämtlicher zu löschender Filenamen ...
Weiterhin besitzt das GEM sogenannte Accessories. Das sind Programme, die ständig im Speicher gehalten werden und so dem Anwender des GEMs jederzeit zur Verfügung stehen. Solche Programme können z.B. ein Taschenrechner, eine Alarmuhr oder auch ein kleines Break-Out-Spiel sein. So wird der Speicherplatz bestimmt besser verwendet, als hätte man in einem Textverarbeitungsprogramm z.B. an Stelle von 120 Seiten nur noch 50 Seiten Platz für seine Dokumente.
Zugegeben, die Ausgabe eines Textes auf den Bildschirm, die ja von vielen GEM-Gegnern gerne als „Murrgrund" genommen wird, ist bei allen GEM-unterstützen Programmen, gerade bei IBM-Rechnern nicht die schnellste, doch dafür wird dem Anwender eine wirklich benutzerfreundliche Programmumgebung gegeben, die für den Computerneuling genauso wie für den absoluten Computerfreak gleichermaßen interessant ist.
Sehr interessant wird es dann gar erst für Programmierer, die eigene Programme unter GEM entwickeln möchten. Hierzu stellt die Firma DIGITAL RESEARCH ein Entwicklungspaket zur Verfügung, das gerade für die Entwicklung von GEM-Programmen gedacht ist. Dieses Entwicklungspaket umfaßt u.a. einen C-Compiler mit allem, was dazu gehört, ein paar Utilities, die zum Debuggen, also zum Austesten von Programmen sehr nützlich sind, und ein Resource-Construction-Set, mit dem Sie auf einfachste Weise solche Dialogboxen, Menüleisten, Alarm und Warnboxen programmieren können.
Abschließend gilt mein Aufruf an all die Programmierer unter Ihnen, sich einmal mit dem GEM auseinanderzusetzen, da, und das ist meine Meinung, diese Benutzerumgebung wirklich die am besten durchdachte, effektivste und damit auch lohnenswerteste Benutzerumgebung ist, die bei dem jetzigem Stand der Technik denkbar ist. *K.L.*

Positiv:
Einfache Bedienung ohne Programmierkenntnisse
Leistungsfähige Grafikroutinen stehen zur Verfügung
Relativ schnelle Grafikausgabe
Negativ:
Erhöhter Platzbedarf durch Maus
Großer Speicherbereich wird belegt

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.
Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 41918.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (0 04 42 02) 29 64 04.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB. England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Novels: siehe American Action!
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diamond Software, Sophienstr. 58, 7500 Karlsruhe.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthien, 75008 Paris, Frankreich.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eldersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA, Tel.: (4 15) 5 71 - 71 71.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.

F

Financial System Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcestershire WA8 9AR. Tel.: (0044386) 750217.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF. Tel.: (0 04 44 80) 21 39 69.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
F'T'L', siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gap Software, 17 St. John's Terrace, London E7 8BX.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (00 44 46) 73 27 65.
Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: 05662/4513.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Golden Games, Heinrichstr. 26, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 34 47 71.
Grand Slam: siehe Argus Press Software!
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
Halcyon promotions, Berkley Business Centre, 20, Nottingham Place, London W1, Tel.: (00441935) 4679.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 2 58 39 99.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.
Inter-Mediates, Unit 2, Southblock, Riverside Way, The Maltings, Southbridgeworth, Herfordshire CM 21 9RG.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel.: (0 23 04) 84 25.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Longman Group Ltd., Longman House, Burut Mill, Harlow, Essex CM 20 27JE, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 43 23) 76 84 86.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matogc Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.

micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Midas Marketing: siehe Anco!
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW 10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW, Tel.: (00447352) 71505.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF. Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
The Power House: s. CRL!
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB. Tel.: (0044462) 675544.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softechnics, Covent Garden, London.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Invasion, PO Box 68, London SW 19 4 TX.
Softwareland, Franklinstr. 27, CH-8050 Zürich.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Status Software, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU 14 ØMP. Tel.: (0044252) 543303.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic, Champaign, Illinois, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

In dieser Ausgabe befindet sich eine Beilage von „The Homecomputer Club“.
Wir bitten unsere Leser um gefällige Beachtung!

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 27. 4. 87
Anzeigenschluß für das Heft 6/87 ist der 16. 4. 87


AIRLINE
Dünne Luft und dicke Geschäfte.
Der Start Deiner Fluggesellschaft ist einfach. Zwei Turbo-Jets stehen zum Start bereit, und ein dritter ist bereits bestellt und bezahlt. Und Du hast genügend Geld und Personal für einen Flug pro Tag. Doch all das hat Deine Konkurrenz auch. Und deshalb gibt es nur eine Möglichkeit: Du mußt besser sein, schneller, flexibler. Denn sonst macht Deine Airline eine Bauchlandung!
Airline ist für 2 – 4 Spieler für C 64 und Atari erhältlich. Und gegen den Coupon erhält jeder den neuen Gesamtkatalog.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.
ariolasoft
Von Experten für Experten.
M + T 3/87